C 20-51

MINISTÉRIO DO EXÉRCITO

ESTADO-MAIOR DO EXÉRCITO

Manual de Campanha

TREINAMENTO FÍSICO MILITAR

ESGRIMA

1ª Edição

1973

C 20-51

MINISTÉRIO DO EXÉRCITO
ESTADO-MAIOR DO EXÉRCITO

Manual de Campanha

TREINAMENTO FÍSICO MILITAR ESGRIMA

1ª Edição
1973

Preço: Cr$

CARGA
Em...../...../.....

PORTARIA Nº 206-EME, DE 18 DE DEZEMBRO DE 1973

MANUAL DE CAMPANHA
(APROVAÇÃO)

O CHEFE DO ESTADO-MAIOR DO EXÉRCITO, usando das atribuições que lhe conferem o parágrafo 3º do artigo 5º e o parágrafo 4º do artigo 47 do Regulamento para Publicações do Exército (R-150),

R E S O L V E:

1. Aprovar o Manual de Campanha C 20-51 - TREINAMENTO FÍSICO MILITAR – ESGRIMA

2. Revogar a edição anterior (1963) do mesmo manual.

Gen Div DILERMANDO GOMES MONTEIRO
Chefe do E M E

ÍNDICE DOS ASSUNTOS

	Prf	Pag
CAPÍTULO I - INTRODUÇÃO		
ARTIGO I - Generalidades	1-1/1-6	1-1/1-7
CAPÍTULO 2 - FLORETE		
ARTIGO I - Generalidades	2-1/2-6	2-1/2-8
ARTIGO II - Empunhadura da arma.	2-7/2-10	2-8/2-10
ARTIGO III - A guarda	2-11/2-15	2-10/2-14
ARTIGO IV - O desenvolvimento	2-16/2-18	2-15/2-16
ARTIGO V - Retomada da guarda ..	2-19/2-21	2-17/2-18
ARTIGO VI - Flexa	2-22/2-26	2-18/2-21
ARTIGO VII - Medida - deslocamentos	2-27/2-31	2-21/2-23
ARTIGO VIII - Engajamento	2-32/2-36	2-23/2-25
ARTIGO IX - Paradas	2-37/2-42	2-25/2-32
ARTIGO X - O ataque	2-43/2-46	2-32/2-35
ARTIGO XI - As fintas	2-47/2-49	2-35/2-37
ARTIGO XII - Ataque ao ferro	2-50/2-51	2-38/2-40
ARTIGO XIII - As tomadas de ferro	2-52/2-55	2-40/2-44
ARTIGO XIV - A deslizada	2-56	2-44
ARTIGO XV - O falso ataque	2-57	2-45
ARTIGO XVI - Os contra-ataques ...	2-58/2-59	2-45/2-47
ARTIGO XVII - O contratempo	2-60	2-47
ARTIGO XVIII - Ataques sobre a preparação	2-61	2-48
ARTIGO XIX - Variedades de ações ofensivas	2-62/2-65	2-48/2-51
ARTIGO XX - Respostas e contra-respostas	2-66/2-67	2-51/2-52
ARTIGO XXI - O combate - princípios táticos	2-68/2-70	2-53/2-55

		Prf	Pag
ARTIGO XXII	- Lições	2-71/2-84	2-55/2-70
CAPÍTULO 3	- ESPADA		
ARTIGO I	- Generalidades	3-1/3-9	3-1/3-8
ARTIGO II	- Ofensiva	3-10	3-9
ARTIGO III	- Ataques às avançadas.....	3-11/3-15	3-10/3-13
ARTIGO IV	- Ataques ao corpo.	3-16/3-21	3-13/3-15
ARTIGO V	- Defensiva contra os ataques às avançadas	3-22/3-23	3-15/3-18
ARTIGO VI	- As paradas	3-24/3-26	3-18/3-20
ARTIGO VII	- Tomadas de ferro compostas	3-27	3-20
ARTIGO VIII	- Escape	3-28	3-21
ARTIGO IX	- Variedade de ações ofensivas	3-29/3-31	3-21/3-23
ARTIGO X	- Lições	3-32	3-23
CAPÍTULO 4	- SABRE		
ARTIGO I	- Generalidades ...	4-1/4-11	4-1/4-8
ARTIGO II	- A flecha	4-12/4-13	4-8/4-9
ARTIGO III	- Ajuntamento	4-14	4-9
ARTIGO IV	- Princípios táticos.	4-15	4-10
ARTIGO V	- Bases da defensiva	4-16/4-17	4-11/4-16
ARTIGO VII	- Variedades de ações ofensivas	4-26/4-28	4-22/4-27
ARTIGO VIII	- Preparações de ataque	4-29	4-27
ARTIGO IX	- Lições	4-30/4-32	4-29/4-36

Os usuários deste manual são solicitados a apresentar sugestões que possam ampliar a sua clareza e exatidão. As observações feitas deverão referir-se à página, ao parágrafo e à linha do texto correspondente à modificação sugerida. Justificativas devem ser apresentadas sobre cada observação, a fim de assegurar compreensão e exata avaliação. As sugestões deverão ser enviadas ao Estado-Maior do Exército.

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

ARTIGO I

GENERALIDADES

1-1. FINALIDADE

O presente manual visa:

a. Orientar e difundir a prática da esgrima de florete, espada e sabre no exército.

b. Proporcionar aos instrutores:

(1) Fonte de estudo sobre os fundamentos básicos da esgrima.

(2) Orientação quanto ao treinamento da técnica individual e da tática de jogo.

1-2. EFEITOS FISIOLÓGICOS

a. A esgrima é recomendada tanto sob o ponto de vista físico como mental. Interessa a quase todos os músculos, se

bem que o trabalho imposto aos extensores seja mais intenso. Impõe aos diferentes segmentos do corpo o máximo de extensão, exige contrações rápidas e muitas vezes repetidas.

b. É, no seu mais alto grau, um desporto de velocidade, superior neste ponto de vista a muitos outros, porquanto não exigindo dos músculos esforços muito intensos, não impõe ao coração um trabalho exagerado.

c. Exige uma coordenação perfeita de movimentos, pois a necessidade de agir num tempo extremamente curto, habitua os músculos a obedecer instantaneamente às ordens da vontade.

d. O golpe de vista e a presença de espírito são as primeiras qualidades do esgrimista, às quais é preciso acrescentar o senso da oportunidade e a combatividade. Põe em ação as qualidades sensoriais do indivíduo e, desenvolve em particular os sentidos da visão, da audição e o tato.

e. A essas qualidades primordiais juntam-se outras secundárias como:

(1) O sentido do equilíbrio- Traduzido na prática pela estabilidade e firmeza da posição e pela independência dos membros inferiores e superiores.

(2) O sentido muscular- Que dá o "sentimento do ferro", pelo qual o atirador, pelos menores movimentos da lâmina adversa, percebidos através de sua própria arma, compreende a verdadeira intenção do antagonista, prevenindo-se contra ela. A arte de enganar as paradas, as fintas e escapadas, são outros tantos exercícios que obrigam a sensibilidade e a acuidade visual do atirador a manifestar-se no menor espaço de tempo. A esgrima constitui um excelente meio para disciplinar, ampliar, justapor e coordenar as impressões sensoriais (táteis, visuais, auditivas, musculares) e as ações psicomotoras. O esgrimista representa verdadeira expressão do tipo sensorial.

As sessões de esgrima, exigindo grande desgaste nervoso, deverão ser curtas.

1-3. PRATICANTES DE ESGRIMA

A esgrima pode ser praticada por todos, desenvolvendo

as qualidades físicas de precisão, velocidade e resistência e as qualidades morais de julgamento, decisão e vontade.

Como em qualquer desporto é preciso evitar a "surmenage" (cansaço mental), que se pode produzir pelo excesso de treinamento.

Pode ser praticada até uma idade avançada, desde que as pessoas idosas evitem os assaltos prolongados, em vista da grande fadiga nervosa que lhes pode resultar. As lições de intensidade média e alguns assaltos curtos, serão um excelente meio de conservar a flexibilidade dos membros e articulações, até quase o fim da existência.

1-4. QUALIDADES DO ESGRIMISTA

Aos esgrimistas são necessárias qualidades físicas, intelectuais e morais. As qualidades físicas são: o vigor muscular, a integridade orgânica e a velocidade. O discernimento, a oportunidade e a vontade, são qualidades intelectuais e morais. Naturais ou não, são todas suscetiveis de aperfeiçoamento.

a. Qualidades físicas

(1) Não é fácil enfrentar um adversário vigoroso somente com sutilezas. Uma luta torna-se desigual quando os adversários têm força muscular diferente. A esgrima com seu jogo de tomadas e ataques ao ferro, exige força e "doigté", ou seja, boa ação dos dedos. A espada, com a mobilidade que a caracteriza, obriga muita vezes o esgrimista a executar paradas, não com o forte da lâmina, mas com a sua parte média. Mecanicamente, o esforço a fazer é consideravelmente maior para obter a mesma autoridade. Daí a necessidade de uma preparação física ativa, intimamente ligada ao estudo técnico da esgrima.

(2) A preparação física e o estudo técnico estão evidentemente relacionados com a integridade dos órgãos internos. A menor imperfeição, a menor lesão, uma indisposição qualquer, são suficientes para tirar do esgrimista uma parte das suas possibilidades.

(3) A velocidade é uma qualidade indispensável ao esgrimista. A esgrima emprega preferentemente ações simples, estando o sucesso subordinado à rapidez de execução.

(4) A velocidade propriamente dita, é função da velocidade natural e da velocidade de execução. A primeira é resultante da reação pessoal e da condutividade nervosa do indivíduo. A segunda, depende da harmonia e da perfeição com as quais as diferentes ações são executadas. Os atletas leves e flexíveis são geralmente os mais velozes, pois, ao contrário os atletas pesados, neles, as ordens emanadas do cérebro para qualquer açao, sao transmitidas incontinente atraves dos nervos, ao músculo solicitado. A ação é instantânea, sem trabalho preparatório, respondendo os músculos imediatamente às ordens recebidas. A velocidade natural e a velocidade de execução completam-se. Não é suficiente ter reações muito vivas - é preciso empregar, com oportunidade, esta velocidade natural.

(5) Os diversos membros possuem, freqüentemente, velocidades desiguais. Há esgrimistas que dispõem de uma grande destreza manual, sem possuir uma velocidade correspondente de pernas. Outros são rápidos nos movimentos para a frente e lentos nos movimentos para trás. O ideal é a coordenação dos movimentos dentro da velocidade de conjunto. Além disso, a velocidade na esgrima deve ser dirigida e controlada em função da do adversário.

b. **Qualidades intelectuais e morais**

(1) O julgamento é a faculdade de estudar e analisar o jogo adverso determinando a tática apropriada a cada caso. Consiste em observar os defeitos e fraquezas do adversário, suas qualidades e seus pontos fortes explorando os primeiros e evitando os segundos.

(2) A vontade é uma qualidade essencial ao esgrimista. Permite executar sem esmorecimento e judiciosamente, a ação previamente estudada.

(3) A oportunidade é a arte de aproveitar a falta de atenção do adversário, no momento preciso em que ela se apresenta. Consiste em perturbar sua atenção por meio de fintas, de modo a surpreendê-lo de tal maneira que ele só perceba o ataque muito tarde, sem ter tempo para a defesa. Está intimamente ligada a uma qualidade sensorial que não se adquire senão após um longo trabalho: "o sentimento do ferro".

(4) O julgamento, a oportunidade, a vontade e a inteligência definem a personalidade do atirador.

1-5. JOGO DE PERNAS

a. A mobilidade constitui uma característica primordial, pois o valor de um atirador avalia-se, tanto pela flexibilidade das pernas, quanto da mão.

Certos atiradores, embora com possibilidades técnicas limitadas, são eficientes porque têm perfeita noção da distância de alcance do adversário e sabem utilizar o terreno com grande habilidade.

Um esgrimista não será realmente completo, se não souber aproveitar todos os meios que permitem ganhar essa medida e executar as diferentes ações de combate durante os deslocamentos.

b. É na lição que convém estudar este jogo complicado de pernas, decorrendo daí, a necessidade de que a lição seja muito parecida com o assalto. O instrutor deve organizar lições bem movimentadas para alcançar um resultado satisfatório. Para isso, é indispensável treinar o aluno:

- Nos ataques simples, escapar ao ferro marchando;

- Provocar, por meio de um passo ou de um salto, um contra-ataque do adversário, permitindo realizar um contratempo;

- Executar em marcha, as tomadas de ferro compostas;

- Combinar a flecha com os diversos procedimentos acima enumerados.

1-6. O TREINAMENTO

a. A esgrima é um exercício atlético completo. Seu treinamento para competição deve ser submetido às mesmas regras que o dos demais desportos. Assim, somente devem dele participar os indivíduos cuja integridade orgânica seja perfeita. O coração, os pulmões, os rins, o fígado, a pele, os

órgãos eliminadores devem ser objeto de um cuidadoso exame médico prévio.

O regime alimentar do praticante será regulado de acordo com as variações de seu peso, considerando-se sua estatura. Deverá ser orientado de modo a evitar a obesidade e as desnutrições, tomando-se como referência as relações do peso e altura, em face do biotipo.

O álcool deve ser absolutamente proscrito da alimentação das pessoas submetidas a treinamento, pois prejudica o funcionamento do aparelho digestivo e intoxica o sistema nervoso.

O fumo será suprimido e todo excesso, qualquer que seja, será desaconselhável.

O sono deve ser suficiente para a reparação dos órgãos fatigados.

b. As normas gerais de treinamento são as mesmas que para um desporto qualquer, com certas peculiaridades:

(1) A sessão de trabalho físico deve ser completa e diária, de intensidade variável, insistindo sobre os movimentos de extensão e flexibilidade e evitando os exercícios de força propriamente ditos, tais como trepar e levantar grandes pesos, suscetíveis de acarretar rigidez na articulação da espádua, cuja flexibilidade deve ser máxima no esgrimista. A marcha, o tênis, a bicicleta, o salto, a natação, o basquetebol e o voleibol, são úteis auxiliares dos exercícios das armas, desde que moderadamente praticados.

(2) Se bem que todos os músculos intervenham na prática da esgrima, há os que desempenham um papel preponderante como os das pernas e dos braços.

As pernas têm que ser flexíveis para conservar, sem fadiga, certas posições como a guarda e o "a fundo". Devem ser convenientemente trabalhadas, mormente em se tratando de principiantes.

Os músculos dos braços habituam-se mais rapidamente à sua função. Quando as pernas e os braços estiverem flexíveis é preciso coordenar seus movimentos, para permitir a

harmonia do conjunto.

Impondo a esgrima um sistema especial de respiração e uma grande flexibilidade das articulações do braço e do punho, torna-se necessário prever treinamentos preparatórios, capazes de melhorar tais imposições. Os exercícios de pular corda e com massas são especialmente recomendados.

c. As condições físicas serão adquiridas por meio de um treinamento geral preliminar, comportando sessões de ginástica, marchas, corridas, saltos (na corda, a pé firme, em distância e em altura), exercício de massas e lançamentos ligeiros. Estes exercícios permitirão adquirir flexibilidade, resistência muscular, resistência orgânica, destreza, velocidade e coordenação.

d. A parte técnica de treinamento será, ao contrário, de intensidade reduzida: lições diárias curtas, porém executadas sem descanso e com a máxima precisão. Alguns assaltos curtos, nas mesmas condições da competição a ser realizada, durante os quais o atirador deverá se empregar a fundo, são recomendados.

e. A duração de um período de treinamento, tendo em vista uma competição determinada, é variável.

CAPÍTULO 2

FLORETE

ARTIGO I

GENERALIDADES

2-1. DESCRIÇÃO DA ARMA

O florete possui características uniformes ir st pelo regulamento, e particularidades próprias a cada at adc e a cada país.

A arma compõe-se de lâmina e armação (Fig 2-1).

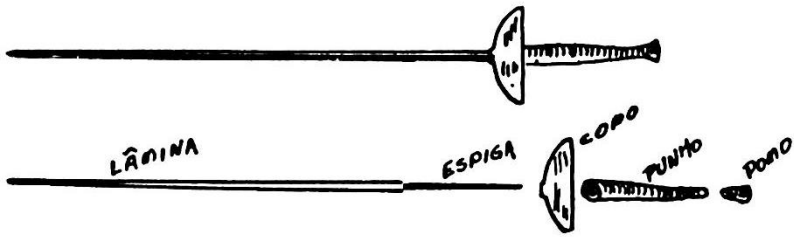

Fig 2–1

a. **Lâmina**

(1) A lâmina deve ter comprimento inferior a 900mm e seccção retangular. Compreende lâmina propriamente dita e espiga (Fig 2-1).

Deve ser leve para permitir prolongar a frase de armas e multiplicar as contra-respostas. Entretanto, cumpre chamar atenção para o fato de que uma lâmina muito leve, chicoteia e perde autoridade nas paradas, enquanto que uma lâmina muito pesada fatiga e diminui a capacidade de movimentação da mão.

A lâmina possui espessura e rigidez diferentes nas diversas partes de seu comprimento. Tais características permitem, durante o jogo, efeitos mecânicos variados.

(2) A lâmina propriamente dita divide-se em três partes: forte, média e fraca, que apresentam as seguintes propriedades:

- Forte (parte mais próxima do copo) - dá autoridade indispensável para dominar a ponta da arma adversária nas ações ao ferro e nas paradas;

- Média (parte mediana da lâmina) - permite os engajamentos, as mudanças de engajamentos e todas as ações ligeiras e sutis, que tenham por objetivo distrair a atenção do adversário;

- Fraca (parte extrema e flexível da lâmina) - encarregada da mobilidade e da realização dos golpes. Em sua extremidade está fixada a ponta de arresto.

(3) A espiga é a parte da lâmina, em ferro doce, sobre a qual se fixa a armação. Ela deve, na montagem, ser vergada, a fim de criar dois ângulos abertos para dentro e para baixo. Isto tem por fim manter a ponta da arma em linha ofensiva e evitar uma torsão exagerada do pulso na posição de guarda.

b. **Armação** – a armação compreende quatro partes: o copo, o punho, o pomo (Fig 2-1) e a tomada para fio de corpo, abrangendo os tipos da Fig 2-2.

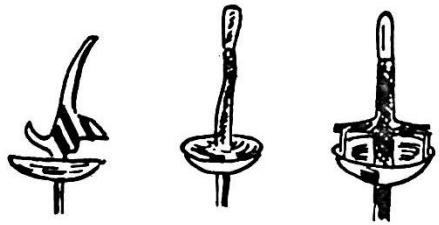

Fig 2–2

(1) Copo - O copo do florete (Fig 2-3) deve ter a forma circular e seu diâmetro regulamentar deve passar num garabito de 120mm. O copo italiano (Fig 2-4) apresenta na sua concavidade uma barra transversal que permite empunhar a arma mais firmemente. Além disso, alguns atiradores empregam uma tira de pano ou correia que enrolam na altura do pulso para dar maior firmeza.

Fig 2–3

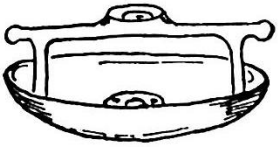

Fig 2–4

(2) Punho - É um tubo oco, de madeira, recoberto de fio especial encerado, dando à superfície mais rugosidade e impedindo o escorregamento dos dedos. Vários punhos têm sido imaginados para obter melhor aderência ou para remediar a falta de firmeza: punho "crosse", punho com barrete, punho ordinário, punho Souzy, punho Doyen, punho d'Alincourt, etc. (Fig 2-5). O punho termina por uma parte metálica.

(3) Pomo: - O pomo merece bastante atenção. Ele reúne as diferentes partes da arma, dá equilíbrio e funciona como contrapeso. Seu peso deverá, por conseguinte, variar de acordo com o peso da lâmina. Apresenta várias formas (Fig 2-6).

Fig 2 –5

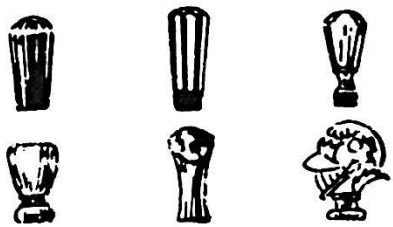

Fig 2–6

Para verificar se uma arma está equilibrada, deve-se colocá-la horizontalmente sobre um dedo, a cerca de três centímetros do copo. Isto feito, ela não deverá pender para nenhum lado. Quando a arma pende para a ponta, torna-se difícil movê-la, devido ao peso, acarretando, em conseqüência, fadiga à mão. Quando pende para o pomo, faz com que a ponta fique levantada durante as ações. Em ambos os casos prejudica a precisão dos golpes.

(4) Tomada para fio de corpo.

2-2. CONSIDERAÇÕES GERAIS

O florete classifica-se entre as alavancas do terceiro gênero, nas quais a potência está situada entre o ponto de apoio e a resistência.

A potência é constituída pelos dois primeiros dedos da mão e o ponto de apoio pelos três últimos. A resistência é representada pelo próprio peso da lâmina, aumentado pelas ações exercidas sobre o ferro pelo adversário. O esforço a

suportar será tanto maior quanto mais longo for o braço da resistência. O esgrimista deve manter a mão inteiramente no fundo do copo em todas as fases do combate que exigem ações autoritárias, o que o coloca nas melhores condições mecânicas.

Como conselhos de grande valor utilitário, as seguintes normas devem estar sempre presentes ao espírito do esgrimista inteligente e completo: "agir de forma conveniente com as diferentes graduações da lâmina, observar judiciosamente, as leis mecânicas e adaptá-las às idéias táticas da esgrima".

2-3. SUPERFÍCIES VÁLIDAS

a. O florete é uma arma imaginada para facilitar o estudo da esgrima de ponta. As convenções que regulam o jogo têm variado de acordo com as épocas.

b. Antigamente eram válidos os golpes que atingiam a superfície do tronco compreendida entre a costura da gola até a cintura e, do ombro direito, até dois terços do peito. Tudo que estivesse fora desse espaço, não era computado. Os abusos a que essas convenções davam lugar (costura da gola extremamente baixa, luvas com punhos exagerados para cobrir uma parte do peito, cintos bastante largos colocados por cima da jaqueta), multiplicaram-se de tal modo, que se tornou necessário fazer profundas modificações.

c. As condições atuais são as seguintes:

(1) A superfície válida vai: pela frente, da extremidade superior da gola até a linha da prega das virilhas; nas costas e sobre os lados, até uma linha horizontal passando pe

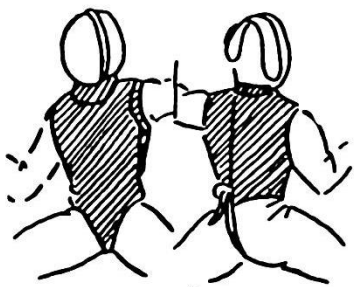

Fig 2–7

la extremidade dos quadris (Fig 2-7), havendo exclusão dos braços até os ombros, as costuras das jaquetas devendo passar pela ponta do úmero.

2-4. LINHAS

Chama-se linha (Fig 2-8 e 2-9) o espaço compreendido entre o lado direito ou esquerdo da arma e o limite do corpo.

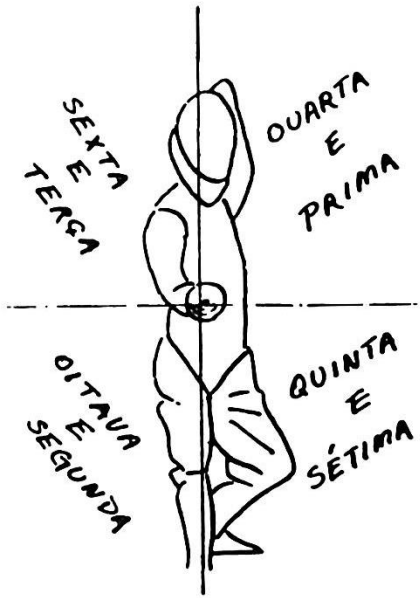

Fig 2–8

Fig 2–9

Para designar as linhas são adotados os seguintes termos: chama-se linha de dentro, a linha alta e baixa à esquerda e, linha de fora, a linha alta e baixa à direita.

2-5. POSIÇÕES DE ESGRIMA

Existem oito posições de esgrima dentro das diferentes linhas (Fig 2-10 a 2-17). A cada linha correspondem duas posições de mão: uma, a mão em supinação e, outra, em pronação.

Correspondem:

- Linha alta da direita - Posições de terça e sexta;

- Linha alta da esquerda - Posições de prima e quarta;
- Linha baixa da direita - Posições de segunda e oitava;
- Linha baixa da esquerda - Posições de quinta e sétima.

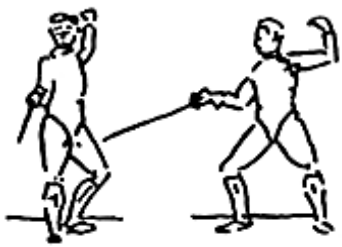

Fig 2–10 – Segunda

Fig 2–11 – Prima

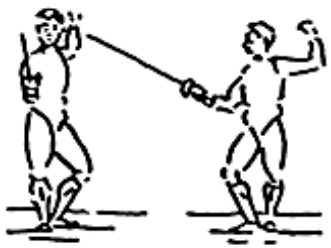

Fig 2–12 – Terça

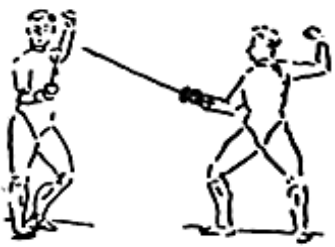

Fig 2–13 – Quarta

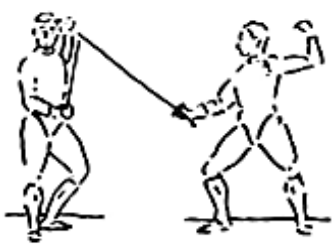

Fig 2–14 – Quinta

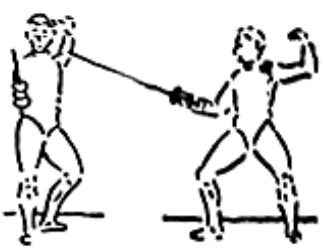

Fig 2–15 – Sexta

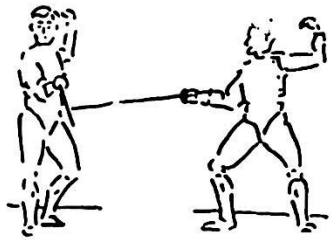

Fig 2-16 – Sétima

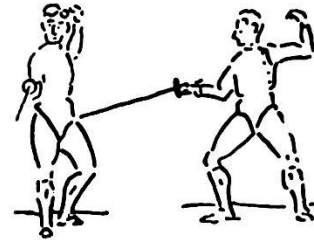

Fig 2-17 – Oitava

2-6. CUMPRIMENTO

Dada à nobreza do desporto de esgrima, o cumprimento constitui um movimento indispensável (Fig 2-18).

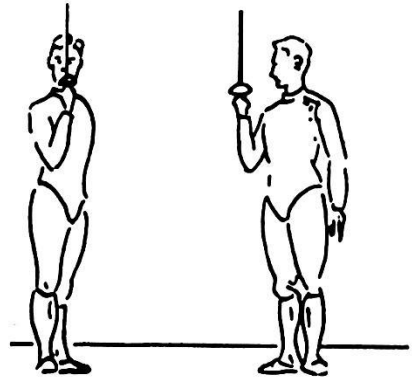

Fig 2-18

ARTIGO II

A EMPUNHADURA DA ARMA

2-7 EMPUNHADURA

a. **Regra.** - Manter o ponto da arma na mão, polegar alongado para cima e próximo ao fundo do copo, a parte inferior do punho sobre a segunda falange do indicador, os outros dedos juntos e dobrados sobre o punho.

b. A empunhadura francesa caracteriza-se pela ação dos

dedos, apanágio da escola francesa (Fig 2-19); a italiana e os punhos anatômicos caracterizam-se pela notável segurança à mão do esgrimista, mas dificultam a ação dos dedos (Fig 2-20).

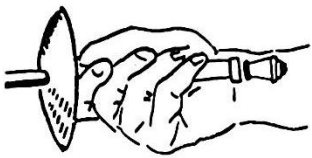

Fig 2–19

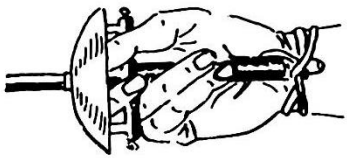

Fig 2–20

2-8. PAPEL DOS DEDOS

O polegar e o indicador seguram firmemente a arma e dirigem a ponta nos diferentes movimentos de ataque e de defesa. Os outros dedos ajudam os dois primeiros a manter a ponta nas fintas, a suportar os choques adversos, a executar as ações ao ferro, as paradas e as mudanças de linha. Devem agir por pressão sobre o punho.

2-9. DEFEITOS A EVITAR

Grande atenção deve ser dedicada ao modo de empunhar a arma. Toda maneira de segurá-la, que não seja a descrita acima, provoca desperdício de energia, falta de precisão nos movimentos de ponta e uma contração dos músculos do braço armado. Os defeitos mais freqüentes são os seguintes:

a. Alongamento do indicador sobre o punho para alcançar um máximo de precisão, o que é problemático, porque diminui a firmeza, a autoridade e a resistência às ações ao ferro feitas pelo adversário.

b. O dedo mínimo não colocado sobre o punho. Esse defeito é na maioria das vezes, devido à posição dos dois primeiros dedos sobre o punho. É observado nos atiradores que repousam o punho da arma sobre a primeira falange do indicador, provocando geralmente a contração permanente do antebraço e a falta de firmeza, de que resulta a perda de um quinto ponto de apoio sobre o punho.

c. **Segurar a arma pelo pomo** — Pouco comum no florete, per-

mite aumentar o comprimento efetivo da arma de alguns centímetros, mas prejudica a leveza e a precisão dos movimentos de ponta, diminuindo também a autoridade das ações defensivas e expondo consideravelmente as avançadas, principalmente o punho e o antebraço.

2-10. O DOIGTÉ

É a faculdade de conduzir a ponta somente pela ação dos dedos. É uma ação absolutamente indispensável para enganar o ferro adversário e parar convenientemente. Já foi descrita a função dos diferentes dedos em contato com o punho da arma. O "doigté" consiste em aumentar ou diminuir a intensidade da pressão dos dedos sobre o punho da arma. É uma habilidade difícil de alcançar, mas que pode ser adquirida pela repetição de exercícios tais como, engajamentos, mudanças de engajamentos, duplos engajamentos, batidas, pressões, contrapressões. O "doigté" faz nascer progressivamente o sentimento do ferro, considerado como o sexto sentido do esgrimista. Esse sentimento permite prolongar a sensibilidade tátil até a extremidade da ponta da arma. Serve para perceber as intenções e a vontade do adversário que são transmitidos ao cérebro através da lâmina e dos nervos. Tal sensibilidade só se adquire após alguns anos de trabalho contínuo. O esgrimista que possuir um bom "doigté" e o sentimento do ferro levará, sem dúvida, vantagem sobre o seu adversário. Somente a empunhadura francesa permite esta variedade de efeitos, segundo as necessidades táticas do assalto. A arma poderá tornar-se curta ou longa conforme as intenções do atirador. Curta, no combate aproximado, nas ações vigorosas ao ferro, na defensiva; longa, nos ataques às avançadas, nos ataques em alcance e nos contra-ataques. O alongamento será adquirido pelo deslocamento da mão sobre o punho de 5 a 6cm.

ARTIGO III

A GUARDA

2-11. DEFINIÇÃO

a. A guarda é a única posição que permite, ao esgri-

mista, estar igualmente preparado para o ataque e para a defesa. É a posição ideal em que as diversas ações de esgrima podem executar-se com as maiores possibilidades de sucesso. O tempo que leva o instrutor para ensinar a guarda correta, nunca será perdido. Ao contrário, os maus hábitos adquiridos nessa posição prejudicam o progresso do aluno, chegando mesmo, durante determinadas ações, a prejudicar o seu desenvolvimento.

b. Só se consegue alcançar a guarda ideal muito raramente. A fadiga, a displicência e a fantasia dificultam a sua tomada. Igualmente o biotipo do aluno apõe-se a isto. Entretanto, será sempre útil tomá-la nas melhores condições técnicas.

2-12. GUARDA CLÁSSICA

Pode-se definir a guarda clássica da seguinte maneira: posição na qual o braço armado, o braço livre, o tronco, a perna da frente e o calcanhar do pé de trás acham-se e movem-se em um mesmo plano vertical. As figuras 2-21 a 2-25 mostram os cinco tempos de sua tomada.

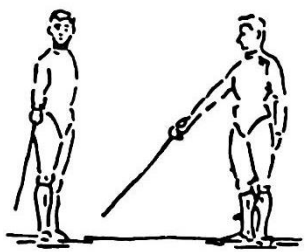

Fig 2–21 – 1º tempo

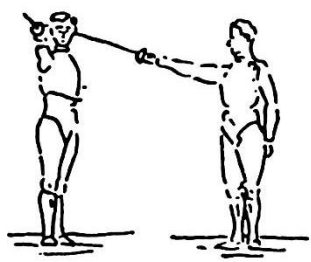

Fig 2–22 – 2º tempo

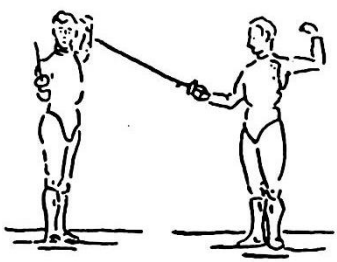

Fig 2–23 – 3º tempo

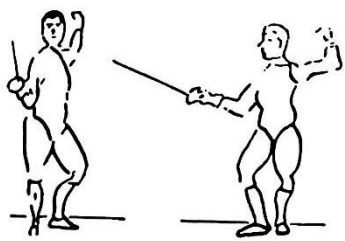

Fig 2–24 – 4º tempo

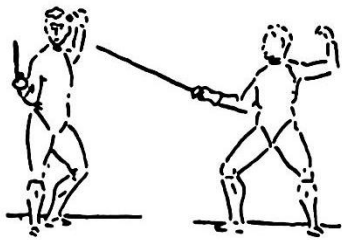

Fig 2–25 – 5º tempo

2-13. CONSIDERAÇÕES MECÂNICAS

a. O pé da frente deve estar colocado na direção do adversário. Voltado para dentro ou para fora do corpo, ele conduzirá a perna da frente e o corpo a uma posição oblíqua, desviando assim a ponta no "a fundo" e tornando o ataque pouco preciso.

b. O afastamento do pé de trás deve ser determinado pelo comprimento das pernas do indivíduo. O ângulo formado pela coxa e a perna deve ser o mesmo para as duas pernas e ligeiramente mais aberto que o ângulo reto.

c. A posição da guarda assegura ao esgrimista um equilíbrio perfeito para a frente e para trás, dando à parte superior do corpo, uma grande elasticidade, condição indispensável para a passagem rápida de um movimento para outro.

d. O pé de trás deve ser colocado perpendicularmente ao pé da frente, permitindo tomar, sobre o solo, o máximo apoio para impulsionar o corpo "a fundo". Os calcanhares devem encontrar-se na mesma linha.

e. O tronco deve cair, a prumo, sobre os quadris e ficar na mesma linha do braço armado, tendo em vista oferecer o menor alvo possível aos golpes do adversário, assegurando assim rapidez e correção no "a fundo".

f. O braço livre deve estar levantado e dobrado, a mão descontraída. Sua utilidade é incontestável, principalmente, no "a fundo" e na retomada da guarda, a fim de alcançar velocidade e estabilidade. Além disso, independentemente do seu pa

pel de contrapeso, contribui para dar à guarda, estética e personalidade.

2-14. DEFEITOS A EVITAR

Vários defeitos são comuns na posição de guarda. As figuras 2-26 e 2-27 mostram as posições correta e incorreta, respectivamente.

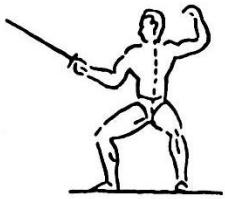

Fig. 2–26 – Posição correta

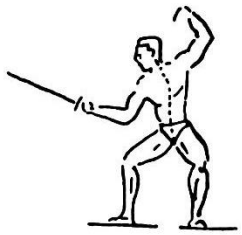

Fig 2–27 – Posição incorreta

São defeitos a evitar:

a. **Excesso de peso sobre a perna da frente** – O "a fundo" é prejudicado, o pé da frente deixa o solo com dificuldade e a perna de trás, já um tanto estendida, perde um pouco da sua impulsão.

b. **Excesso de peso sobre a perna de trás** – O "a fundo" torna-se saltado, acarretando atraso e um esforço inútil; a perna de trás, sobrecarregada, dificulta a projeção do corpo para a frente.

c. **Pés cruzados** – Os deslocamentos se fazem transversalmente em relação à pista.

d. **Excesso de flexão das pernas** – Esse defeito produz muita contração muscular. Os movimentos são executados com retardamento e portanto com um tempo perdido.

e. **Falta de flexão das pernas** – Conduz o esgrimista a atacar inclinando muito o corpo para a frente e ao retomar a guarda, com grande esforço de rins. Daí a falta de rapidez na ofensiva.

f. **Peito muito exposto ou posição exagerada do corpo** – No pri-

meiro caso, o alvo oferecido ao adversário apresenta uma grande superfície. Os deslocamentos da mão na ofensiva são demasiado largos e os ataques muito pesados e lentos, e ainda sujeitos a desequilíbrios. No segundo caso, a posição é anormal, produzindo fadiga excessiva, devido a rigidez muscular. Em conseqüência, as paradas são largas e irregulares e as respostas pouco rápidas.

g. **Posição defeituosa do braço livre** – Certos esgrimistas deixam cair o braço bem para trás na posição de guarda. Tendo dificuldade de partir a fundo, saltam ou correm, prejudicando, consideravelmente, a contra-resposta. Outros atiradores levam o braço livre para a direita do corpo no "a fundo", produzindo, automaticamente, um desvio da ponta para o lado oposto e uma evidente falta de precisão.

2-15. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. O estudo precedente permitiu analisar a guarda, salientando as suas vantagens mecânicas, quando feita corretamente, e ressaltando os inconvenientes, no caso contrário. A guarda deve adaptar-se ao meio físico do aluno e às circunstâncias momentâneas. Pode variar segundo as necessidades táticas do assalto. Há, algumas vezes, conveniência em que o atirador apoie o peso do corpo sobre a perna da frente ou sobre a de trás, conforme a idéia ofensiva ou defensiva que tem em mente.

b. O ataque torna-se mais fácil quando o centro de gravidade do corpo é levado para a frente, permanecendo o tronco sempre na vertical.

c. Finalmente, é indispensável desfazer certas críticas que pretendem taxar a esgrima, de desporto incompleto por ser praticado somente de um lado, suscetível, portanto, de deformações. O erro será facilmente corrigido obrigando o aluno a trabalhar alternativamente com ambas as mãos.

ARTIGO IV

O DESENVOLVIMENTO

2-16. DEFINIÇÃO

a. A extensão do braço seguida de "a fundo" constitui o desenvolvimento (Fig 2-28). O desenvolvimento é a forma mais correta de ataque.

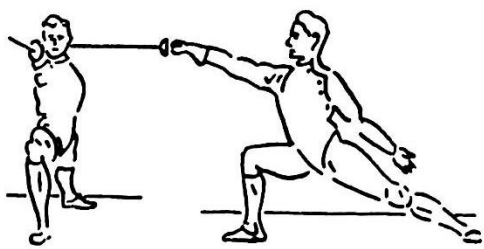

Fig 2–28

b. O desenvolvimento apresenta, sobre a flecha (artigo VI), a vantagem de permitir, ao atirador, conservar um equilíbrio constante e de utilizar todos os recursos para prolongar a frase de armas (contra-resposta, reprise, redobramento, remise) em caso de insucesso de ataque.

2-17. ESTUDO MECÂNICO

a. O braço, o tronco e as pernas têm, no desenvolvimento, funções específicas. A dificuldade é coordenar harmônicamente as diferentes ações e executá-las com rapidez e flexibilidade.

b. O braço armado estende-se descontraído, a mão em supinação completa na altura do ombro e a arma no prolongamento do braço. Ao mesmo tempo, deve o atirador levar o centro de gravidade do corpo para a frente, a fim de aliviar a perna de trás e facilitar a impulsão.

c. É preciso insistir sobre a posição da mão em supinação. Essa posição dá o máximo de precisão ao golpe, que somente deve ser feito no plano vertical. Ao contrário, a posição com o polegar para cima é uma posição mista, na qual

o menor deslocamento do mesmo para a direita ou esquerda, acarretará, inevitavelmente, o afastamento da ponta nos sentidos hôrizontal e vertical.

d. Por outro lado, a supinação completa permite enganar facilmente as paradas do adversário e escapar às tomadas de ferro, com um leve descerrar dos dedos. Todas as outras posições necessitam uma intervenção do punho e mesmo do braço, provocando uma contração e uma perda de precisão. O pé da frente eleva-se pela ponta e é lançado para a frente a uma distância variável, conforme a estatura do indivíduo. O pé deve deslocar-se rasante ao solo e nele apoiar-se de maneira imperceptível, primeiramente com o calcanhar. Ao mesmo tempo, a extensão da perna de trás dá, ao golpe, o máximo de velocidade. Para ser eficaz, esta impulsão deve exercer-se num plano horizontal. Toda elevação da perna de trás ocasiona uma perda de tempo. O pé de trás permanece em cheio no solo, constituindo firme ponto de apoio para o joelho, assegurando assim perfeito equilíbrio.

e. No momento de levantar o pé, o braço livre abaixa-se como contrapeso, proporcionando, desse modo, mais força e velocidade. No fim da ação, deve estar colocado em posição sensivelmente paralela a da perna esquerda.

2-18. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. O desenvolvimento deve ser sempre coberto pelo movimento de elevação e oposição da mão, do lado da lâmina do adversário, a fim de atingí-lo mais facilmente e garantir melhor cobertura.

b. O "a fundo" deve ser exercitado de maneira que o praticante consiga a maior extensão possível.

c. Para a obtenção dessa extensão máxima é preciso que a perna de trás esteja estendida e o joelho da frente na vertical do calcanhar. É importante que o desenvolvimento, partindo da imobilidade, seja executado sem preparação e sem esforço muscular.

ARTIGO V

RETOMADA DA GUARDA

2-19. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. A retomada da guarda consiste em trazer o pé direito à sua distância, flexionando o joelho de trás e distribuindo o peso do corpo sobre ambas as pernas. Elevar ao mesmo tempo o braço esquerdo e terminar o movimento colocando o braço direito na posição de guarda.

b. A retomada da guarda pode efetuar-se para a frente, flexionando o joelho esquerdo e trazendo-o para baixo do corpo e à sua distância. Essa maneira de agir só pode ser empregada quando o adversário recua sobre o ataque.

2-20. DEFEITOS A EVITAR

a. A execução correta da retomada da guarda é subordinada à do desenvolvimento.

b. Os defeitos mais freqüentemente encontrados são os seguintes:

(1) Corpo inclinado para a frente e pés insuficientemente pousados no solo, trazendo, em conseqüência, a perda do equilíbrio;

(2) Peso do corpo sobrecarregando a perna de trás, dificultando, por conseguinte, os movimentos de recuo;

(3) Joelho voltado para dentro;

(4) Braço armado, encolhido fora do tempo e sem sincronização com a volta à posição de guarda, oferecendo, ao adversário, vantagem para executar uma ofensiva.

2-21. CONSIDERAÇÕES TÁTICAS

a. Um bom esgrimista deve tomar bastante cuidado ao retomar a guarda. Ela deve ser feita rapidamente e com flexibilidade. Certos atiradores retomam a guarda sem auxílio do joelho, porém lançando o peso do corpo para trás, o que

prejudica a velocidade. É por isso que eles são facilmente tocados, quando se preparam para retomar a guarda.

b. Em caso de insucesso no ataque, a retomada da guarda deve permitir:

(1) Evitar a resposta do adversário;

(2) Parar o ataque consecutivo do adversário;

(3) Fazer um redobramento de ataque;

(4) Por-se fora do alcance, saindo da medida.

ARTIGO VI

A FLECHA

2-22. DEFINIÇÃO

A flecha é uma ação ofensiva executada correndo. Muitos esgrimistas vêem na flecha um outro modo de ataque. Porém é na realidade uma modalidade de ataque derivado do "passe avant" empregado nos séculos XVII e XVIII.

2-23. MECANISMO

A flecha se executa de dois modos:

a. Estender o braço armado, conduzindo o centro de gra

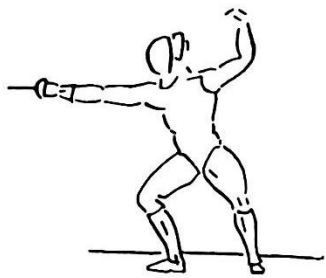

Fig 2–29 — Posição de partida

vidade para a frente, até provocar a perda de equilíbrio (Fig 2-29 e 2-30). Em seguida, passar a perna de trás à frente do pé direito e continuar o ataque correndo (Fig 2-31).

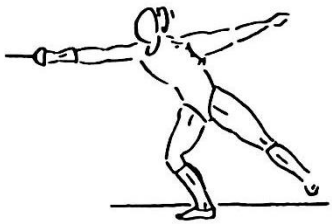

Fig 2–30 – Posição de desequilíbrio

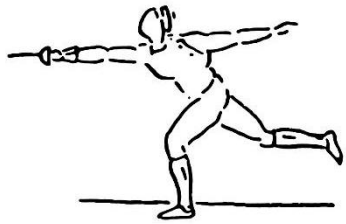

Fig 2–31 – Posição Final

b. Fazer um falso ataque em meio a fundo, transportando o peso do corpo sobre a perna da frente e, passando o pé de trás à frente do pé direito, continuar o ataque correndo (Fig 2-32 a 2-35).

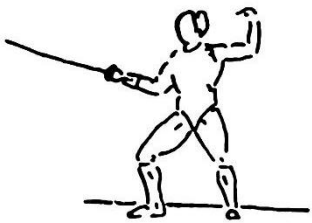

Fig 2–32 – Posição de Partida

Fig 2–33 – Meio a fundo

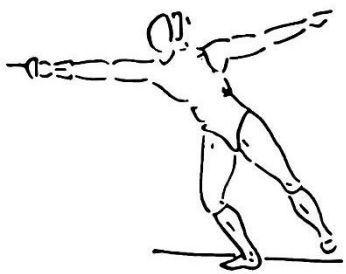

Fig 2–34 – Desequilíbrio

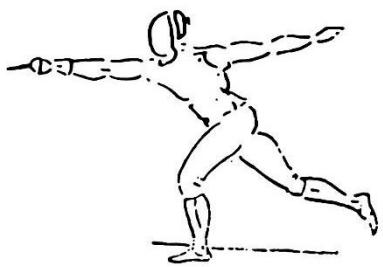

Fig 2–35 – Final

2-24. DEFEITOS A EVITAR

a. A flecha é uma modalidade de ataque que explora a sua eficiência na rapidez de execução.

b. Os dois defeitos que impedem o desenvolvimento de toda a velocidade são:

(1) Centro de gravidade insuficientemente transportado para a frente.

(2) Partida denunciadora do pé de trás.

c. Na execução da flecha, deve-se efetuar a perda de equilíbrio o mais rápido possivel. Somente nesse momento é que o pé de trás passará naturalmente para a frente.

d. **Braço armado encolhido** — Na flecha como em todo o ataque, a proteção durante a execução deve ser assegurada pela extensão prévia do braço e a elevação e oposição da mão.

e. A flecha não deve terminar em choque brusco no adversário.

f. A flecha deve ser executada sem que o atacante entre em contato com o seu adversário.

g. No florete, a flecha que ocasiona sistematicamente o corpo-a-corpo, mesmo sem violência e brutalidade, deve ser penalizada.

h. Em todas as armas, se a flecha termina por um choque brusco no adversário, é considerada como ato de brutalidade e deselegância, que pode conduzir à exclusão o atirador, após a advertência.

2-25. EMPREGO TÁTICO

a. A flecha pode ser empregada com vantagem nos seguintes casos:

(1) Contra atiradores que recuam ou atiram curto;

(2) Em remessa, após uma parada adversa sem resposta;

(3) Nas linhas fechadas com elevação e oposição da mão;

(4) Sobre as preparações adversas: engajamentos, mudanças de engajamentos, etc;

(5) Em resposta em tempo perdido e sobre a retomada da guarda adversária.

2-26. VANTAGENS E INCONVENIENTES

A flecha é um modo de ataque rápido e autoritário que permite tocar de longe. Sua preparação deve ser discreta e pouco perceptivel. Proporciona um grande efeito de surpresa. Por isso mesmo, deve ser utilizada com discernimento e não ser transformada em norma permanente de ataque.

O inconveniente principal é o de não permitir recurso ao atirador em caso de insucesso, quando já se encontra sem equilibrio. Por conseguinte, diante de um bom atirador, com espirito defensivo, ela expõe o atacante a sofrer respostas eficazes.

ARTIGO VII

MEDIDA – DESLOCAMENTOS

2-27. DEFINIÇÃO

a. De acordo com a escola francesa, medida é a maior distância em que o atirador pode atingir o adversário partindo "a fundo". Na escola italiana é definida como a distância entre as superfícies válidas de dois esgrimistas em um determinado momento do combate para execução de um golpe.

b. Diz-se que um atirador está na sua justa medida, quando ao tocar o adversário sua lâmina se encurva ligeiramente.

2-28. MECANISMO E EMPREGO TÁTICO DAS DIFERENTES MANEIRAS DE GANHAR A MEDIDA

a. Deslocar o pé direito para a frente seguido do esquerdo, que vem se colocar à sua distância. É a marcha normal,

executada prudentemente, por meio de pequenos passos.

b. Aproximar o pé esquerdo do pé direito e partir a fundo em seguida. Essa é a maneira que permite, no decorrer do deslocamento, surpreender o adversário.

c. Executar um salto à frente . Essa ação tem por fim provocar, no adversário, uma ação ofensiva ou contra-ofensiva para tirar partido.

d. Passar o pé esquerdo pelo pé direito e recolocar o direito à sua distância . Esse é o passo à frente que prepara a flecha.

2-29. MECANISMO E EMPREGO TÁTICO DAS DIFERENTES MANEIRAS DE SAIR DA MEDIDA

a. Deslocar o pé esquerdo para trás e trazer o pé direito à sua distância . Recuo normal, prudente, atento e indispensável para manter o contato.

b. Deslocar o pé direito para trás seguido do pé esquerdo

c. Executar um salto para trás. Usado em situação crítica, com o fim de colocar-se fora do alcance do adversário.

d. Passar o pé direito para trás do esquerdo e colocá-lo à sua distância. Permite fugir ao contato, conservando a sua posição de equilíbrio.

2-30. DEFEITOS A EVITAR NOS DESLOCAMENTOS

a. Marchar com as pernas insuficientemente flexionadas, provocando falta de flexibilidade e de impulsão no momento do ataque.

b. Levantar e abaixar sobre as pernas em marcha, ocasionando um tempo perdido, que prejudica a instantaneidade do ataque.

c. Acompanhar a marcha com uma inclinação do tronco para a frente ou para trás, provocando um desequilíbrio.

d. Deslocar-se obliquamente.

e. Defeito conseqüente de má posição dos pés na guarda: arrastar os pés.

2-31. OBJETIVOS A ATINGIR NO ESTUDO DOS DESLOCAMENTOS

Os deslocamentos devem ser estudados de modo preciso. O instrutor ministrará uma lição bem movimentada, obrigando o aluno a controlar e a sentir, progressivamente, a sua justa medida. Assim, o aluno adquirirá um movimento de pernas, leve, fácil, rápido, instintivo e variado.

ARTIGO VIII

ENGAJAMENTO

2-32. DEFINIÇÃO

Engajamento é a ação que consiste em unir o ferro ao do adversário. Há tantos engajamentos quantas as posições de esgrima. O nome do engajamento é o mesmo que o da posição correspondente.

2-33. ESTUDO MECÂNICO

a. O engajamento deve ser firme e flexível. Sua execução eficaz depende de uma boa empunhadura da arma e do "doigté". A linha de engajamento deve ser fechada, sem exagero, de modo a impedir que qualquer ataque nela feito atinja o esgrimista.

b. De modo geral, dois atiradores não se sentem convenientemente cobertos, quando permanecem engajados na mesma linha. Por esse motivo, quando um deles se sente ameaçado, instintivamente procura contato na linha oposta, para manter a sua cobertura e superioridade de engajamento. Essa ação constitui a mudança de engajamento.

c. Da linha alta para a linha alta, a mudança de engajamento executa-se, passando a ponta por baixo da lâmina adversa.

d. Da linha baixa para a linha baixa, a mudança de engajamento executa-se passando a ponta por cima da lâmina adversa.

e. Na escola francesa, as mudanças de engajamento executam-se quase que exclusivamente na linha alta. Os engajamentos na linha baixa são pouco usados.

f. O duplo engajamento é um movimento delicado e rápido, que consiste em passar a lâmina para o outro lado do ferro adverso, tocando-o de leve, para voltar, em seguida, à primeira posição.

g. É um exercício excelente, que permite retomar a posição na linha inicial, tornando muito difícil a escapada da lâmina adversa.

h. Os engajamentos podem multiplicar-se indefinidamente (duplo, triplo, quádruplo, etc).

2-34. EMPREGO TÁTICO

a. Executadas com rapidez, as mudanças de engajamento e os duplo-engajamentos são muito úteis para se ganhar a medida, controlar o ferro adverso e fixar a sua atenção, de modo que o adversário não possa executar um ataque sem pensar, também, na sua defesa. Essas mudanças são empregadas pelos atiradores de pequena estatura. Na defensiva, as mudanças de engajamento e os duplo-engajamentos podem ser executados para provocar um ataque do adversário e dele tirar partido. Nesse caso, serão executados numa cadência menos rápida de maneira a deixar, ao adversário, a faculdade de realizar o seu ataque.

b. Contra adversários que empregam mudanças de engajamento, deve-se levar em conta a sua malícia e, por isso, só atacá-los com prudência.

2-35. VANTAGENS

A repetição do engajamento e da mudança de engajamento, no decurso das lições, permite ao aluno atingir, progressivamente, o "doigté" e o sentimento do ferro.

2-36. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Vimos, que dois atiradores não podem estar cobertos na mesma linha porque isso força sempre o atirador, com desvantagem, a uma mudança de engajamento, para retomar sua superioridade de engajamento e de cobertura.

b. O assalto entre dois atiradores é constituído de uma sucessão quase contínua de engajamentos e mudanças de engajamentos. Os contatos de ferro são constantemente interrompidos ou mesmo inexistentes, sendo aconselhável, por isso, atacar por meio de um ligeiro contato que, na verdade, não dura mais do que uma fração de segundo.

c. Um atirador pouco experimentado, durante a maior parte do tempo de assalto impressiona-se, de um modo geral, com a mobilidade da mão do antagonista. Isso o faz acreditar que o assalto não se parece com a lição dada pelo instrutor pois este o ensina a jogar partindo sempre do engajamento.

d. Para evitar confusão no espírito do aluno, é preciso que a lição seja parecida com o assalto, a fim de habituá-lo às ações com ou sem contato com o ferro, desenvolvendo nele, por conseguinte, reflexos, senso de oportunidade e golpe de vista.

e. A lição com engajamento dá, na realidade, um bom mecanismo, mas não desenvolve o senso tático. A ausência de ferro, evidentemente, obriga o aluno a raciocinar e desenvolver, no mais alto grau, o seu senso tático.

ARTIGO IX

PARADAS

2-37. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. A parada é a ação fundamental e principal da defensiva. Tem por objetivo desviar o ferro do adversário das linhas em que ele se apresenta. Para bem parar um ataque é preciso tê-lo pressentido. É por essa razão que a defensiva é considerada mais difícil do que a ofensiva, motivo pelo qual os bons paradores são mais raros do que os bons atacantes.

b. O instinto conduz o iniciante a levar a mão de maneira precipitada na diração do ataque. A ponta da arma de um atirador hábil escapará facilmente a esses movimentos largos e desordenados. Nessa circunstância, como em outras, a edu

cação dos reflexos deve modificar o instinto, substituindo, os movimentos impulsivos, por movimentos discretos e racionados. O treinamento conduzirá o aluno a reduzir a amplitude dos deslocamentos da mão na defensiva e de regulá-los, de modo que seu ferro seja sempre colocado perpendicular ou obliquamente ao do adversário. Assim, os movimentos defensivos torna-se-ão autoritários e eficazes, principalmente se a parada for executada com o forte da lâmina sobre o fraco da lâmina adversa.

c. Além do papel de proteção, a parada tem por finalidade dar oportunidade para a resposta, proporcionando, ao defensor, um meio de atacar e atingir o adversário.

2-38. QUALIDADES

a. **Oportunidade** – Deve ser feita no devido tempo. Nem cedo nem tarde - e no final do ataque. Muito cedo, ela não age com o forte da lâmina e, muito tarde, não impede que o ataque chegue.

b. **Precisão** – É necessário regular a velocidade da parada pela do ataque. A resposta, ao contrário, será feita o mais rapidamente possivel.

c. A parada deve ser feita com o forte da lâmina, o mais próximo possível do copo, reduzindo ao minimo o braço da alavanca e detendo assim, sem grandes esforços, qualquer ação vigorosa do adversário.

d. Deve ser executada, tanto quanto possível, lateralmente ou em diagonal, para fazer passar com segurança o ferro do adversário por fora das zonas perigosas. É aconselhável não baixar a mão ao fazer a parada, a fim de não transportar para as pernas um ataque dirigido ao peito. Na parada, a mão não deve afastar-se do plano horizontal.

e. A parada deve ser sistematicamente seguida de resposta.

2-39. TIPOS

a. As paradas comportam os seguintes tipos:

(1) Paradas simples, diretas ou laterais - Executadas da linha alta para a linha alta, ou da linha baixa para a linha baixa,

(2) Paradas circulares ou contras - (contra de sexta, contra de quarta, etc). Da linha alta para a mesma linha alta, circulando a arma por baixo da lâmina adversária e, da linha baixa para a mesma linha baixa, circulando a arma por cima da lâmina adversária.

(3) Paradas semicirculares - (meio contra). Da linha alta para a linha baixa correspondente e, da linha baixa, para a linha alta correspondente.

(4) Paradas diagonais - Da linha alta para a linha baixa oposta ou inversamente.

b. **Vantagens e Inconvenientes:**

(1) As paradas simples são de execução fácil, porém exigem bastante precisão. Se a parada for fraca, o ataque não encontrará dificuldade. As paradas autoritárias são o apanágio dos bons atiradores.

(2) As paradas circulares asseguram uma proteção completa. Elas envolvem e desviam o ferro em todas as linhas. São sempre empregadas quando não se tem certeza do que vai fazer o adversário.

(3) A resposta que se segue a uma parada de contra é menos rápida e menos precisa do que a de uma parada simples.

(4) As paradas semicirculares permitem deixar a mão na mesma linha, porém o movimento semicircular descrito pela ponta faz perder um certo tempo. Por esta razão, parecem inferiores às paradas diagonais, que permitem enfrentar incontinente o ferro adversário.

(5) Todo sistema defensivo que adotar somente as paradas simples ou paradas circulares será ineficaz e incompleto.

(6) É preciso variar as paradas e treinar convenientemente os seus diferentes tipos, de modo a criar uma defensiva tão impenetrável quanto possível.

2-40. EXECUÇÃO

Quer sejam diretas, circulares, semicirculares, ou dia

gonais, as paradas, sob o ponto de vista defensivo, podem ser classificadas em duas categorias:

a. **Parada de oposição** – Consiste em fechar a linha sem precipitação, acompanhando o ferro do adversário. É empregada desde o princípio da instrução para firmar a mão e a ponta da arma do aluno.

Taticamente, oferece inúmeras vantagens. Executada com perfeição, permite uma resposta direta e eficaz, pelo fato de não despertar, no adversário, reflexos defensivos imediatos, provocando, em conseqüência, uma resposta com certo retardamento (a tempo perdido). Quando mais acentuada, facilita as respostas indiretas ou compostas. Permite igualmente, manter o ferro em linha sobre um adversário que atira sistematicamente em remise.

b. **Parada de "tac"** – Faz-se por um movimento seco e rápido, que termina com uma batida sobre o ferro adversário. Seu objetivo é afastar, momentâneamente, o ferro da linha em que se acha e facilitar a resposta.

Tem a vantagem de abalar a lâmina do adversário, entretanto, quando mal executada leva a mão do parador para fora da linha. Assim, deve-se destacar claramente a batida por uma rápida e firme ação de pulso, de modo a realizá-la com justeza e precisão. Deve ser executada, de preferência, contra atiradores de mão leve.

c. De oposição ou de "tac", a parada deve ser trabalhada a pé firme, marchando ou recuando. Todas essas maneiras de agir têm largo emprego no assalto.

d. As paradas podem igualmente terminar por um forçamento ou uma tomada de ferro (envolvimento, cruzamento).

(1) O forçamento abala e afasta o ferro do adversário mais violentamente que a batida, porém, essa ação diminui, muitas vezes, a precisão da resposta.

(2) A parada seguida de tomada de ferro, permite realizar uma resposta com certeza absoluta de não sofrer a remise.

2-41. ESTUDO DAS PARADAS

a. As posições de esgrima servem de base às paradas.

As paradas fundamentais utilizadas são:

- Quarta e sexta, para a linha alta;

- Sétima e oitava, para a linha baixa.

Todas as quatro são executadas com a mão em supinação. Esse conceito não significa que as demais paradas devam ser relegadas a um plano secundário, pois, quaisquer que elas sejam, têm um emprego tático específico.

b. **Quarta (Fig 2–36)** – É uma parada muito empregada, ficando o braço em uma posição natural. É autoritária e permite realizar a resposta direta com a devida rapidez.

c. **Sexta (Fig 2–37)** – Desvia o ferro do adversário para fora e para a direita. Sendo menos potente, é entretanto, de primeira ordem.

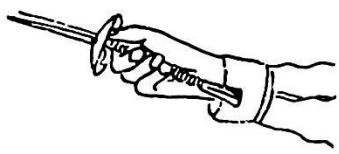

Fig 2–36 – Quarta

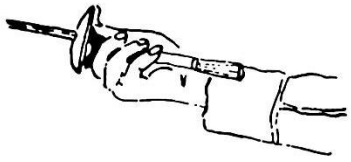

Fig 2–37 – Sexta

d. **Sétima (Fig 2–38)** – Serve para parar os golpes dirigidos à linha baixa à esquerda. Os esgrimistas antigos chamavam-na de "parada de meio círculo" e empregavam-na sobre os ataques na linha alta à esquerda, com elevação da mão durante a sua execução. É muito empregada na esgrima italiana. É excelente na ofensiva, por facilitar um contato firme, sem desvio da linha. Como engajamento, permite amarrar o ferro do adversário de baixo para cima, atirar direto por cima, se o ferro cede, e desengajar por dentro, se ele resiste.

e. **Oitava (Fig 2–39)** – Defende os golpes vibrados na linha baixa à direita. Menos autoritária que a sétima, tem, como as paradas de sexta, segunda e terça, a vantagem de desviar o ferro para fora do corpo.

Fig 2–38 – Sétima

Fig 2–39 – Oitava

f. **Prima (Fig 2–40)** – É de difícil execução, porque sua posição faz contrair um pouco os músculos do antebraço, bloqueando o jogo das articulações do punho, do cotovelo e do ombro. É perigosa por seu muito aberta e, portanto, fácil de ser enganada. É, além disso, muito lenta. Durante a lição, entretanto, constitui excelente exercício de flexibilidade.

g. **Segunda (Fig 2–41)** – É a mais autoritária das paradas da linha baixa. Ela afasta o ferro para uma direção menos perigosa, da qual só pode voltar com dificuldade. A mão ficará à direita, um pouco mais alta que o quadril, as unhas para baixo, o braço esquerdo estendido sem rigidez, a ponta um pouco mais baixa que a mão e ligeiramente fora da linha, a lâmina quase na horizontal e o cotovelo para baixo. A ponta, assim orientada, não terá mais do que progredir alguns centímetros para atingir o adversário.

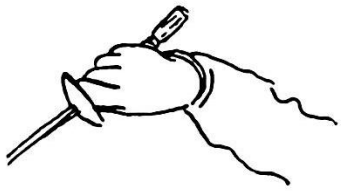

Fig 2–40 – Prima

Fig 2–41 – Segunda

h. **Terça (Fig 2–42)** – Afasta, como a sexta, o ferro para o exterior. Tem a vantagem de ser mais autoritária, porém a resposta em ão de terça perde um pouco a sua precisão. É uma parada empregada, com proveito, nas tomadas de ferro.

i. **Quinta (Fig 2–43)** – Parada também autoritária como a de quarta. Tem a desvantagem de não conduzir a resposta diretamente e levar a mão do atirador para baixo.

Fig 2–42 – Terça

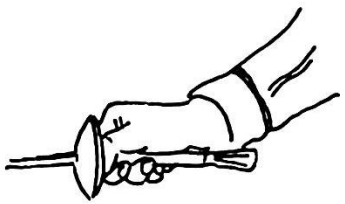

Fig 2–43 – Quinta

2-42. OBSERVAÇÕES TÁTICAS

a. **Momento em que se deve parar um golpe** – A parada pode ser feita no final ou antes do final do ataque.

(1) Quando a Parada é Feita no Final do Ataque:

(a) A resposta é fácil de ser dada, porque o atacante está em pleno desequilíbrio.

(b) É sempre possivel uma remise falsa ou justa sobre a resposta, pelo menos na linha baixa.

(c) A repetição do ataque (reprise) no momento da parada pode ser também realizada.

(2) Quando ao contrário, a parada-resposta é dada quando o pé está levantado:

(a) Há, na realidade, uma ação de contra-ofensiva com ataque ao ferro.

(b) A parada será ampla e pesada sobre o final do ataque.

b. Todo ataque bem "julgado" deve ser desviado o mais cedo possível, a fim de aproveitar o desequilíbrio em que se encontra o atacante, tomado com o pé no ar e abalado por um ligeiro choque de parada. É preciso pois, deter o adversário no momento da partida, desviar a lâmina e alongar o braço por meio de um choque imperceptível que faz parte da boa técnica da resposta.

c. Jamais se deve correr atrás do ferro do adversário, deslocando a mão em todas as linhas e sim tentar deter o final de um ataque complicado.

d. Ao aluno deve-se exigir que só execute parada no final do ataque.

ARTIGO X

O ATAQUE

2-43. DEFINIÇÃO

É a ação que consiste em alcançar o adversário por meio de um golpe.

2-44. PRINCÍPIO DA SIMPLICIDADE

Na esgrima, sobretudo na esgrima de competição, as ações simples são as melhores. A multiplicação de fintas, os movimentos complicados da ponta, provocam um retardamento no desenvolvimento do ataque e oferecem muitas oportunidades a contra-ataques. Por outro lado, o aumento da distância que separa os atiradores e a mobilidade da esgrima, anulam todo o efeito das ações compostas. Deve-se, pois, preferir as ações simples, principalmente quando precedidas de preparações ao ferro tais como: o engajamento, as mudanças de engajamento, os ataques ao ferro ou as tomadas de ferro.

2-45. ATAQUES SIMPLES

a. Diz-se que um ataque é simples, quando só comporta um movimento para tocar o adversário.

b. O ataque simples pode ser realizado de três maneiras:

- Por golpe direto;

- Por desengajamento;

- Por corte (coupé).

c. É igualmente, um ataque simples, o contra-desengajamento que se executa sobre uma ação do adversário.

d. O golpe direto é o mais simples dos ataques.

(1) É executado por meio de um movimento retilíneo da ponta, coordenado com o movimento do corpo. Seu bom êxito no assalto depende da velocidade do atirador e da noção exata da medida.

(2) O golpe direto necessita de boas qualidades tais como: velocidade, precisão, presteza, e, acima de tudo, senso da oportunidade.

(3) Fácil de conceber mas difícil de executar, sua simplicidade deixa, ao adversário, toda a sua presença de espírito, para prever e julgar o golpe, e, do mesmo modo, todos os meios para pará-lo.

(4) O golpe direto deve ser executado nas seguintes circunstâncias:

- Quando a linha é deixada aberta pelo adversário;

- Quando ele faz um convite;

- Quando ele se descuida;

- Sobre um engajamento ou mudança de engajamento mal feito;

- Sobre uma retomada da guarda.

Em todos esses casos, diz-se que ele é provocado.

(5) O golpe direto é dito de autoridade ou forçado quando, o acesso não estando livre completamente, se torna necessário dominar o ferro adverso, pela ação do forte sobre o fraco da lâmina, para abrir caminho ao corpo.

(6) Para executá-lo, é necessário muita precisão e velocidade, assim como uma elevação da mão mais acentuada que a habitual. Ao mesmo tempo, faz-se uma ação ininterrupta do forte sobre o fraco da lâmina, para neutralizar a defesa adversária.

(7) O golpe direto pode ser feito em todas as linhas, com a mão em supinação ou em pronação.

e. O desengajamento é um movimento semicircular da ponta, quando executado da linha alta para a linha alta, e um movimento perpendicular, quando executado da linha alta para a linha baixa.

(1) Sua execução consiste em passar a ponta para a linha oposta, por um movimento basculante do polegar e do indicador, alongando o braço, com oposição do lado do ferro do adversário. Não é preciso passar a ponta muito perto do adversário, porém o mais à frente possível por baixo do braço do adversário, tudo em um só tempo.

(2) A ação do desengajamento é facilitada pelo sentimento do ferro, qualidade que facilita todas as ações defensivas e ofensivas.

f. O coupé consiste em passar a ponta pela frente da ponta adversa, por uma ação dos dedos e do punho.

(1) É um desengajamento pela frente da ponta e, como desengajamento, serve para mudar de linha, sendo executado de preferência na linha alta. É utilizado no ataque e, principalmente, na resposta. Emprega-se particularmente quando os ferros estão aproximados, por ser menor o caminho para executar o coupé que para desengajar.

(2) Há duas espécies de coupé:

- Com contato de ferro;

- Com ausência de ferro.

O coupé com ausência de ferro emprega-se, de preferência, em resposta, na linha de sexta por exemplo. É uma resposta muito boa no corpo-a-corpo e excelente contra os canhotos, na linha de sétima (coupé por cima).

g. O contra-desengajamento executa-se quando o adversário faz uma mudança de engajamento ou um duplo-engajamento para escapar.

(1) O desengajamento é a ação de passar a arma de uma linha para outra. O contra-desengajamento é a ação de voltar à mesma linha, fazendo a ponta descrever um movimento semelhante ao desengajamento, porém em sentido inverso. Não devem ser confundidos os dois movimentos.

(2) Pode-se igualmente contra-desengajar da linha baixa para a linha baixa ou da linha alta para a linha baixa.

2-46. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. A execução dos ataques simples deve ser dominada pela preocupação constante de efetuar os movimentos necessários de elevação e de oposição da mão, a fim de habilitar o aluno a cobrir-se nos ataques e a reagir contra a tendência a baixar a mão.

b. É preciso exigir a elevação da mão em todos os ataques e respostas, pois é mais fácil corrigir o excesso de altura que o defeito contrário.

c. Na execução dos ataques simples, para se obter o máximo de efeito de surpresa (e isso é importante), o ataque deve ter a sua velocidade progressivamente acelerada.

d. A flexibilidade e a harmonia da extensão do braço devem conjugar-se com a impulsão violenta da perna de trás.

e. Toda partida precipitada tira, à ação ofensiva, o natural efeito de surpresa, despertando imediatamente, no adversário, o reflexo defensivo correspondente.

ARTIGO XI

AS FINTAS

2-47. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. A finta de ataque é um simulacro de um golpe. Visa

provocar no adversário um reflexo defensivo, ofensivo ou contra-ofensivo, com o fim de tirar partido, de desunir, de abalar, retirando-lhe a calma e a confiança.

b. Igualmente, chamam-se fintas todas as atividades móveis suscetíveis de induzir o adversário a um erro sobre a natureza e a sinceridade de nossas intenções.

c. As fintas são, normalmente, movimentos de braços, de tronco ou de pernas, ações variadas sobre o ferro, gritos mesmo, e muitas vezes o próprio silêncio e a imobilidade absoluta, que impressionam o adversário e encobrem as intenções do atirador que as executa.

d. A finta de ponta deve ser feita com nitidez, de modo a provocar um gesto instintivo de parada. Deve possuir todas as características de um golpe real: velocidade, precisão e oportunidade. Existem tantas fintas quantos são os golpes simples.

2-48. CLASSIFICAÇÃO

As fintas podem ser classificadas em duas categorias:

a. **Fintas de velocidade** – Devem ser empregadas em presença de um atirador nervoso, impressionável, que atende facilmente a gestos pouco ameaçadores. Nesse caso, pode-se mesmo não executar completamente a primeira finta ou deixar de alongar inteiramente o braço. Assim, por exemplo, UM-DOIS por dentro, pode transformar-se em finta por baixo e por cima.

b. **Fintas de combinação** – São preconizadas diante de um atirador calmo, de mão bem regulada, que só para o golpe no momento preciso. Para isso é necessário acentuá-las nitidamente, a fim de obrigar o adversário a tomar uma atitude defensiva pronunciada. Exemplo: finta de desengajamento, bater-desengajar (ou UM-DOIS).

2-49. TÁTICA

a. As fintas podem variar na execução e no ritmo segundo as necessidades táticas.

b. Quando a finta é feita antes da parada que se vai en

ganar, é necessário estar-se com a lâmina afastada da do adversário. Quando na finta, a ponta segue a lâmina adversa, é necessário aproximar-se dela.

c. Assim, quando se quer executar o UM-DOIS deve-se colocar a ponta mais baixo que a mão do adversário. Ao contrário, quando se deseja fazer o DOBRAMENTO, a finta de desengajamento deve ser feita com a ponta mais alta.

d. Tais procedimentos permitem tomar a dianteira sobre a mão do adversário e ter, assim, mais possibilidades de chegar a tempo.

e. Quando se tem a intenção de fazer seguir uma finta de um coupé, deve-se executá-la com a ponta mais alta que a do adversário, evitando, desse modo, flexionar a articulação do cotovelo para dar o coupé.

f. O ritmo das fintas é igualmente variável. Assim, o UM-DOIS-TRÊS pode ser decomposto em finta de desengajamento, e, em seguida, UM-DOIS.

g. O UM-DOIS-TRÊS-QUATRO emprega-se sobretudo em duas cadências: a primeira, isto é, UM-DOIS, lenta; a segunda UM-DOIS, rápida. Tem-se assim, UM-DOIS, UM-DOIS.

h. Esses conselhos, que são puramente táticos, só se aplicam a atiradores fortes e de excelente mecanismo. Os iniciantes somente devem ser exercitados na execução clássica dos ataques compostos.

i. Como regra geral, não é necessário, durante o assalto, multiplicar-se em excesso as fintas, porque elas podem dar lugar a uma série de ataques dirigidos contra as mesmas. Durante a lição, no entanto, tais exercícios constituem excelente meio de fazer o praticante adquirir o "doigté", flexibilidade, precisão e golpe de vista.

NOTA: – Chama-se enganar, a ação de livrar o ferro de uma ação defensiva adversa (parada). Chama-se escapar, ao contrário, a ação de livrar o ferro de uma ação ofensiva adversa (ataque do ferro ou tomada de ferro).

ARTIGO XII

ATAQUES AO FERRO

2-50. DEFINIÇÃO

a. Denominam-se ataques ao ferro, as ações violentas sobre a lâmina do adversário, com o objetivo de abalar a guarda, abrir caminho, tirá-lo de linha ou afastá-lo para onde ele não esteja preparado. Seu fim principal é retardar a parada do adversário.

b. A intensidade do ataque ao ferro é variável, segundo seu emprego tático. Para serem executadas nas melhores condições mecânicas, devem ser aplicados sobre o fraco da lâmina contrária.

2-51. CLASSIFICAÇÃO

Os ataques ao ferro são três:

a. **Batida**

(1) Para executar a batida, afasta-se inicialmente um pouco a lâmina da do adversário. Em seguida, bate-se, por meio de uma pancada seca, perpendicularmente à parte fraca do ferro adverso.

(2) A batida deve fazer-se com as arestas e não com as faces da lâmina. As arestas, sendo rígidas, imprimem à batida uma autoridade perfeita. As faces, sendo lisas e flexíveis, cedem sob o choque e fazem oscilar a lâmina, tirando-lhe toda a precisão.

(3) Seguida de golpe direto, a batida deve ser dada com autoridade, não somente para abrir a linha, como também, para abalar os dedos do adversário sobre o punho da arma.

(4) A batida-golpe direto é executado de perto, sem preparação muscular e partindo "a fundo" ao mesmo tempo que se bate. Deve ser executada, de preferência, no momento em que o adversário não espera ser atacado.

(5) A batida deve ser efetuada com leveza, após a execução do desengajamento ou do UM-DOIS, provocando assim uma reação, um retorno do ferro adversário ou uma contra-batida.

(6) Ligada a esses movimentos, ela só apresenta vantagens, porque faz denunciar claramente os reflexos do adversário.

(7) A batida pode ser executada sobre: as preparações do adversário, resposta à batida, mudança de engajamento, pressões e duplo-engajamento.

(8) A batida é vantajosa depois de uma finta não atendida pelo adversário, sendo menos eficiente quando precede a enganos. É preciso, portanto, que o começo desses ataques seja um tanto lento, a fim de que a continuação tenha mais eficiência.

(9) Uma batida bem feita abala a mão do adversário.

(10) As batidas muito largas ou muito lentas devem ser enganadas, ou então suportadas firmemente sem resposta. Caso a situação se torne ameaçadora, deve-se sair imediatamente da medida.

(11) A batida bem executada dá poucas probabilidades de um escapamento, qualquer que seja o sentimento do ferro que se possua.

b. **Pressão**

(1) É um ligeiro esforço que se exerce sobre o fraco do ferro adverso. Deve ser feita perpendicularmente à lâmina contrária, por meio de um aperto de dedos. Não sendo feita dessa maneira, provoca um deslizamento sem nenhum efeito. Por menor que seja essa ação, o adversário tem tendência a **por em linha o seu ferro** que acaba de ser deslocado de alguns centímetros.

(2) Esse movimento de volta, essa "contrapressão", quase imperceptível, deve ser explorada por um esgrimista hábil. Pode-se igualmente, depois de ter feito uma pressão, escapar sem atender à contrapressão e desengajar na linha oposta, quando a lâmina do adversário voltar ao seu ponto de partida.

(3) Ao contrário da batida, a pressão seguida de golpe direto será executada de leve, tendo em vista não despertar os reflexos defensivos do adversário.

(4) Os exercícios de pressão e contrapressão, seguidos de ataques simples ou compostos, constituem excelente meio de desenvolver no aluno o sentimento do ferro e a noção exata da oportunidade.

c. **Forçamento**

(1) É o mais violento dos ataques ao ferro. Seu fim e seus resultados são os mesmos que os da pressão e da batida. Enquanto que a pressão e a batida somente exercem sua ação sobre a parte fraca da lâmina adversa, o forçamento estende sua ação de uma extremidade à outra da lâmina.

(2) O forçamento age do fraco ao forte da lâmina por uma fricção enérgica e contínua. Uma ligeira rotação do punho aumenta a sua eficiência.

(3) Um forçamento bem feito pode provocar o desarme. Ele se executa sobre um braço estendido ou sobre uma guarda de braço meio alongado com a ponta na horizontal.

(4) Deve-se habituar o aluno a escapar ao forçamento do adversário. Não se podendo escapar a essa ação sobre o ferro, deve-se saltar para trás para ganhar tempo e refazer-se. Deve-se habituar igualmente o aluno e resistir a essa ação sobre o ferro, variando-a de intensidade a fim de desenvolver a força da mão.

ARTIGO XIII

AS TOMADAS DE FERRO

2-52. CONSIDERAÇÕES GERAIS

Os ataques ao ferro abandonam a lâmina logo após a sua realização. Nas tomadas de ferro, o atirador mantém o contato com a lâmina do adversário até o fim do ataque.

2-53. CLASSIFICAÇÃO

Há três espécies de tomadas de ferro:

a. **Oposição**

(1) A tomada de ferro por oposição consiste em uma pressão executada pelo atirador sobre o fraco da lâmina adversa com o forte da sua lâmina, de uma maneira progressiva e contínua, até o final do ataque.

(2) A oposição - golpe direto é, ao mesmo tempo, um golpe direto de autoridade, seguido de uma deslizada - golpe direto.

(3) As duas ações executam-se sobre um engajamento ou uma mudança de engajamento, enquanto que a oposição se exerce sobre um movimento para a frente da lâmina adversa. Sobre uma lâmina imóvel os riscos são muito mais sérios.

(4) Todas as tomadas de ferro devem ser executadas, não sobre o braço alongado e imóvel, porém no momento em que o braço se estende. Chegará atrasada, expondo-se a um escapamento, se for executada sobre o braço alongado. Essa condição de execução das tomadas de ferro é, talvez, o seu segredo.

b. **Ligamento**

(1) A tomada de ferro por ligamento é do mesmo gênero da pressão e do forçamento e distingue-se por três características:

- A arma que faz o ligamento não permanece na mesma linha. Efetua-se da linha alta para a linha baixa oposta, ou inversamente;

- A lâmina deve engajar-se o mais possível na frente, o forte em contato com o fraco do ferro adversário, do qual se apodera para dominá-lo;

- O ferro adverso é mantido até o fim, de maneira que o ataque e a ação sobre o ferro se confundem.

(2) É indispensável manter bem ligado o movimento, pois a menor falta na execução pode dar margem a um escape do ferro adverso. Pode-se tirar partido do ligamento, fazendo-o seguir-se de ataques, tais como o golpe direto, o desengajamento, o "coupé" ou mesmo um ataque composto.

(3) Não há necessidade de estender completamente o braço no ligamento, mas de fazer com que o alongamento coincida com a chegada do golpe.

(4) Não deve ser decomposto, pois o certo é que a tomada de ferro seja executada durante a finta. Na lição, o instrutor não deve retirar o braço durante a execução do golpe, a fim de habilitar o aluno a se cobrir. Os ligamentos empregados são os de quarta em oitava, de sexta em sétima, ou inversamente.

(5) Sob o ponto de vista defensivo, a parada seguida de ligamento, proporciona ao executante muito boas respostas.

(6) São empregadas com sucesso contra os adversários que fazem remises sistematicamente.

(7) São empregados três processos contra os ligamentos do adversário:

- Oposição na linha em que termina a tomada de ferro;

- Escapamento (sem ferro, no florete);

- Parada cedendo, consistindo em ceder a ponta no começo, colocando a mão ligeiramente à direita (ou à esquerda), sem abandonar o ferro adverso, levantando a ponta no final, com a mão um pouco mais baixa que nos engajamentos normais.

c. **Envolvimento**

(1) Sob o ponto de vista mecânico, o envolvimento representa um grau maior que o ligamento, pois a ponta descreve uma circunferência inteira. Ele é executado em todas as linhas.

(2) O envolvimento golpe direto, executa-se sobre um

adversário cuja resistência de mão não é exagerada. Ele deve terminar com a mão alta e a ponta baixa, a fim de dominar o ferro adverso e penetrar em sua guarda.

(3) Sobre um adversário que resiste, pode-se preceder o envolvimento de um ataque ao ferro.

(4) O envolvimento emprega-se igualmente na defensiva contra os adversários que mantêm sempre a ponta em linha para efetuar uma remise. Os envolvimentos do adversário podem ser combatidos por meio de paradas de oposição, de escapamento e paradas cedendo, indicadas para os ligamentos.

2-54. TOMADAS DE FERRO COMPOSTAS

a. As tomadas de ferro compostas devem ser executadas sobre os adversários que escapam facilmente. Elas se preparam num sentido e terminam em um outro.

b. As tomadas de ferro compostas não devem ser executadas a pé firme e sim em movimento, ou seja, quando se progride para tocar, no ritmo do engano do ferro.

c. O primeiro tempo deve ser discreto e o último, acentuado e quase ligado ao final do golpe.

d. É igualmente aconselhável executar o primeiro ou os dois primeiros tempos, em marcha por um "meio a fundo" e, o último tempo, com o "a fundo" ou com a flecha.

e. As tomadas de ferro não devem jamais produzir um ritmo idêntico ao das batidas, mas um ruído suave de desligamento.

f. Para alcançar a harmonia necessária, a fim de que as tomadas sejam fechadas, ligeiras e fortes e para que a lâmina não deixe jamais a linha, é preciso que o aluno seja exercitado progressivamente com o mestre.

2-55. CRUZAMENTO

a. É uma variedade do ligamento. Enquanto este se inicia na linha alta (ou baixa) para terminar na linha baixa (ou alta) oposta, no cruzamento a mão permanece na linha onde o

ferro foi apanhado. O cruzamento pode ser executado no ataque. Ele exige destreza de mão bem coordenada com o "a fundo", muita oportunidade e perfeita noção de contratempo. Mal executado, expõe o atirador a um golpe duplo.

b. Em resposta, o cruzamento pode ser empregado com vantagem sobre um adversário que ataca francamente e procura fazer remise. Sobre os adversários que atacam correndo (flecha), o cruzamento é excelente.

c. Não se deve alongar o braço para dar a resposta, mas somente colocar a ponta de maneira que o adversário venha jogar-se sobre ela.

d. O cruzamento mais empregado é o de quarta em sétima. Contra os canhotos, o cruzamento de sexta em oitava é dos mais aconselháveis.

e. Os antigos denominavam o cruzamento de "flanconada", porque o golpe final tocava o adversário no flanco.

ARTIGO XIV

A DESLIZADA

2-56. CONSIDERAÇÕES GERAIS

A deslizada é uma preparação de ataque que se executa sobre os atiradores cujos engajamentos são insuficientemente fechados. Seguido do "a fundo", toma o nome de deslizada-golpe direto. Se o adversário responde à deslizada por uma oposição, deve-se desengajar ou atacá-lo por coupé. Em resumo, a deslizada é uma finta de golpe direto na qual o contato é mantido.

ARTIGO XV

O FALSO ATAQUE

2-57. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Os ataques simples, por sua própria simplicidade, exigem grande rapidez de execução e impõem a escolha exata do momento para dar o golpe, o que torna difícil o seu emprego, a não ser contra atiradores fracos. Por esse motivo, surgiu a necessidade de utilizar o falso ataque, que não é mais do que um ataque em segunda intenção, com o objetivo de provocar perturbações momentâneas, tais como, erros de apreciação tática ou técnica e, conseqüentemente, permitir o ataque verdadeiro com mais segurança e de acordo com os planos previamente estabelecidos.

b. A tática de segunda intenção é, evidentemente, fértil em malícias e armadilhas, porém, perfeitamente calculada com inteligência e oportunidade.

c. O falso ataque pode ser simples ou composto, mais pronunciado ou menos pronunciado, com maior ou menor desenvolvimento e, se necessário, combinado com a marcha.

d. A boa execução do falso ataque consiste em fazer crer, ao adversário, que o ataque é realmente verdadeiro.

ARTIGO XVI

OS CONTRA-ATAQUES

2-58. CONSIDERAÇÕES GERAIS

Os contra-ataques são ações ofensivas ou defensivas-ofensivas executadas sobre a ofensiva do adversário.

Há um momento oportuno para a aplicação dos contra-ataques, durante o qual se pode tirar partido da situação. Esse momento surge no assalto, de maneira muito favorável,

principalmente, quando o adversário vai partir para o ataque. Outros momentos característicos são, de um modo geral, a hesitação do adversário, a lentidão dos seus movimentos e as faltas na execução, por ele cometidas.

A grande dificuldade na execução dos contra-ataques reside justamente em determinar o momento de agir. Apesar da experiência que possa ter o atirador, será difícil para ele julgar, com segurança, o final de um ataque do adversário, para evitar um "tempo falso" ou um golpe duplo. Um tempo tomado em falso, não permite, ao atirador, recurso algum.

2-59. CLASSIFICAÇÃO

Os contra-ataques são de três espécies:

a. **Arresto com oposição**

(1) É uma ação defensiva-ofensiva, constituindo ao mesmo tempo parada e resposta, executadas sobre o ataque adversário, para impedir que este atinja o seu alvo. O golpe de tempo consiste em interceptar o ataque na linha onde ele passar, ou então, fazer oposição na linha onde ele deve terminar.

(2) É sempre um golpe julgado ou premeditado. Exige precisão e oportunidade. A dificuldade está em perceber a natureza do ataque e o seu grau de velocidade. É aconselhável só executá-lo nas linhas da direita (sexta e oitava). A oposição na linha da esquerda torna-se insuficiente, pois a superfície do corpo fica do lado esquerdo.

(3) Para aumentar sua eficiência é preconizado executá-lo com "meio a fundo", para melhor encaixar o golpe e fazer passar o ataque.

b. **Arresto.**

(1) O golpe de arresto é, ao contrário, um movimento ofensivo tendo por fim deter o adversário quando ele ataca em marcha ou de braço encolhido.

(2) Não há necessidade de se preocupar com a oposição, pois, o atacante, cometendo uma falta técnica, retarda o desenvolvimento do seu ataque. Para executá-lo é conve

niente que o atirador esteja bem coberto e em condições de fazê-lo sem preparação.

c. **Arresto com tempo de esgrima**

(1) Executado sobre os ataques compostos

(2) Para ser válido, deve preceder o final do ataque de um tempo de esgrima, isto é, deve tocar antes que o atacante tenha iniciado o último movimento do final do ataque.

ARTIGO XVII

O CONTRATEMPO

2-60. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Contratempo é o recurso que se emprega para combater os contra-ataques adversos. É indispensável na esgrima, saber-se defender dos contra-ataques adversos e deles tirar partido.

b. Se o "tempo" exige do esgrimista uma grande perfeição, o "contra-tempo" exige ainda maior, porque põe em jogo todos os recursos intelectuais do atirador.

c. A qualidade essencial a desenvolver em sua execução é a noção da distância.

d. O contratempo é geralmente preparado por um falso ataque, de maneira a provocar um contra-ataque adverso. O ataque final deve ser executado conforme esteja mantida a ponta da arma adversa.

e. Em face de uma lâmina em linha, o contratempo por tomada de ferro é indicado sobre qualquer outro ataque. Em caso contrário, deve ser executado por meio de um ataque ao ferro.

f. Os contratempos apresentam duas variedades técnicas:

(1) Ofensivos - executados sobre os "tempos" ou "arrestos" adversos realizados a pé firme;

(2) Defensivos - empregados sobre os contra-ataques adversos executados a fundo.

Os contratempos pertencem também à categoria dos ataques em segunda intenção.

ARTIGO XVIII

ATAQUES SOBRE A PREPARAÇÃO

2-61. CONSIDERAÇÕES GERAIS

O ataque sobre a preparação diferencia-se do golpe de arresto, porque este se executa sobre a marcha do adversário não seguida de um ataque. Se a marcha for acompanhada de uma mudança de engajamento ou de uma batida que se evita, há sempre ataque sobre a preparação.

Não devem ser considerados golpes de arresto todos os ataques feitos sobre a marcha. Só há golpe de arresto sobre a marcha ao mesmo tempo.

ARTIGO XIX

VARIEDADES DE AÇÕES OFENSIVAS

2-62. REDOBRAMENTO E REPETIÇÃO

Em todos os tempos, o redobramento e a repetição têm dado margem a interpretações diferentes segundo as escolas. O presente manual apóia-se na escola francesa e fixa tais diferenças da seguinte maneira:

a. **Redobramento**

(1) É uma nova ação ofensiva executada após o desenvolvimento sem voltar à guarda. É feito outro desenvolvimento sobre o adversário que parou sem responder e recuou, ou simplesmente recuou.

(2) A forma mais usual e mais vantajosa é o "coupé". Suas vantagens são:

(a) Tornar o arresto do adversário difícil, enquanto que o desengajamento o facilita;

(b) Perder o contato com o ferro e permitir deter sua ação, se o adversário retarda a sua resposta.

b. **Repetição**

(1) É uma nova ação ofensiva precedida de uma retomada de guarda para trás ou para frente, sobre um adversário que pára sem responder ou que evita o golpe por meio de um recuo.

(2) A maneira mais prática é aquela que é precedida de uma retomada de guarda para a frente e executa-se sobre os adversários que recuam sistematicamente. Seu emprego entretanto torna-se delicado, porque expõe o praticante a um contra-ataque no momento do levantamento da guarda.

(3) Taticamente, pelas razões já expostas, será por vezes conveniente incitar o adversário e executá-lo, precisamente para provocar a oportunidade de desferir fáceis contra-ataques.

2-63. REMESSA

a. Diferencia-se, distintamente, das duas ações acima definidas, pelas seguintes características:

(1) É executada sempre por golpe direto;

(2) Não é mais do que "um arresto sobre a resposta".

b. Deve ser o resultado de um julgamento e não de ins-

piração. È empregada de preferência sobre adversários que respondem indiretamente ou em ações compostas.

c. É importante executá-la com elevação e oposição da mão, a fim de impedir que a resposta atinja o atirador que a executa. Não se deve tentá-la sobre um adversário de "tac au tac", diretamente ou indiretamente, depois de uma parada corretamente ou indiretamente, depois de uma parada corretamente executada.

d. Pode ser executada, particularmente, sobre os adversários que, depois de terem parado, mantém uma oposição durante um certo tempo antes de responder. Essa remessa pode ser realizada "cavando", isto é, a lâmina e o braço formando uma linha quebrada. Esse modo de agir permite atacar o adversário apesar da sua oposição e antes que ele tenha respondido.

e. O instrutor não deve permitir que o aluno execute sistematicamente a remessa sobre as respostas diretas. A remessa pode conduzir ao golpe duplo, se o parador executar mal a parada ou a resposta. O hábito de fazê-la sistematicamente, falseia o julgamento do esgrimista, sendo prejudicial ao seu mecanismo. Ela entrava o progresso da instrução, suprimindo o trabalho tão necessário da contra-resposta e negligenciando todo o trabalho mental.

f. Os meios de defesa contra a remessa são:

- redobrar a primeira parada;

- parada de oposição avançando e, depois, responder por baixo;

- fazer seguir a parada de uma tomada de ferro.

g. A remessa pode ainda ser executada depois de uma resposta contra um adversário que efetua uma contra-resposta composta. Nesse caso, toma o nome de "remessa de resposta". Segundo os mesmos princípios é aconselhável praticar a remessa de contra-resposta.

2-64. CONTRA OFENSIVA

É o termo genérico para designar a retomada da iniciativa. Como exemplo temos a resposta, a contra-resposta e o

ataque sobre o retorno à guarda.

2-65. CONTINUAÇÃO DE ATAQUE

É (são) a (s) ação (ões) subseqüente (s) ao ataque quando o atacado parou sem responder e recuou ou simplesmente recuou, sendo perseguido pelo atacante na continuação de sua ação ofensiva, sem deixar que esta passe ao adversário. No caso, enquadram-se todas as ações ofensivas que sucedam ao ataque e não são remessa, repetição, redobramento, contra-tempo ou contra-ofensiva. Normalmente é feita em flecha.

ARTIGO XX

RESPOSTAS E CONTRA-RESPOSTAS

2-66. RESPOSTA

a. **Definição.** É o ataque que se seque à parada. O atirador que sabe parar com justeza e oportunidade, fica em melhores condições de responder, pelo fato de o adversário achar-se abalado pelo insucesso do ataque e a mão perturbada pela parada. É necessário aproveitar essa perturbação momentânea para dar a resposta o mais rapidamente possível e da maneira mais simples.

b. **Classificação –** As respostas podem ser:

(1) Simples. As respostas simples se subdividem em:

- Simples-diretas quando são executadas na mesma linha em que se realiza a parada: quarta-direta, sexta direta;

- Simples-indiretas quando são executadas em outra linha diferente da parada realizada: quarta-desengajar, sexta-coupé, sexta por baixo, quarta por baixo.

(2) Compostas. São precedidas de uma ou mais fintas.

c. **Execução.** As respostas se executam:

- de oposição, quando conservam o contato com o ferro do adversário até o fim;

- de "tac au tac", quando se sucedem a uma parada de batida e se destacam de repente do ferro adverso, para atingir o adversário;

- a tempo perdido, quando deixa passar um tempo mais ou menos longo após a parada.

d. **Considerações gerais**

(1) A resposta é a justificação da parada. Não se deve parar quando, por uma razão qualquer, não se tem a intenção de responder.

(2) Deve-se utilizar nas respostas os movimentos de cobertura (oposição e elevação da mão) já prescritas para o ataque, a fim de evitar as "remises" e os golpes de sorte.

(3) Nas respostas compostas o número de fintas não deve ser superior a dois, o que é perfeitamente suficiente para determinar o lugar onde se quer tocar. Não se deve utilizá-las à vontade, mas somente quando se tenham julgado os movimentos defensivos do adversário após o seu ataque.

2-67. CONTRA-RESPOSTAS

Chama-se contra-resposta o golpe dado depois de ter parado uma resposta adversa. Tudo que foi prescrito para a resposta aplica-se à contra-resposta.

Quando elas se sucedem após uma frase de armas tomam o nome de primeira, segunda e terceira contra-resposta, o atacante executando sempre as contra-respostas ímpares e o defensor as contra-respostas pares.

As respostas e as contra-respostas executam-se a pé firme, marchando, partindo a fundo e mesmo em flecha (em tempo perdido) sobre a retomada da guarda adversa.

ARTIGO XXI

O COMBATE – PRINCÍPIOS TÁTICOS

2-68. CONSIDERAÇÕES GERAIS

A tática em esgrima consiste em utilizar os diferentes processos de ataque e de defesa, segundo o jogo do adversário e os meios físicos de que se dispõe.

2-69. OFENSIVA

a. A defensiva não conduz à vitória. Pode-se considerar no desporto e principalmente na esgrima, que a vantagem está sempre com aquele que toma a iniciativa e não com o atirador que permanece, sistematicamente, na defensiva, fazendo paradas e respostas, embora brilhantes e completas.

b. Só ofensiva eficiente, que contraria e paralisa a ação adversa e permite conservar a faculdade de agir, tudo recusando ao adversário, pode alcançar sucesso. Este princípio geral deve ser admitido e ensinado a todos os alunos, quaisquer que sejam os seus meios físicos e conhecimentos técnicos.

c. Os processos técnicos podem variar sensivelmente, de acordo com os meios físicos e intelectuais de que dispõe o aluno, que tanto pode ser um atirador calmo ou nervoso, alto ou baixo, vigoroso ou fraco, rápido ou lento, com inteligência mais ou menos viva.

d. A esgrima exige simplicidade e mobilidade. Simplicidade, para que os contra-ataques não dêem margem a ações complicadas; mobilidade, pela distância inconstante que separa normalmente os atiradores.

Assim sendo, os ataques preferidos devem ser simples (golpe direto, desengajamento, coupé), cuidadosamente preparados por ações ao ferro (ou de tomadas de ferro). As ações sobre o ferro têm por objetivo abalar o adversário, evitando contra-ataques sempre possíveis.

e. Deve-se procurar todas as ocasiões de atacar sobre as preparações adversas (marchas, engajamentos, fintas ata-

ques ao ferro, tomadas de ferro). A tática geral em que se baseia a ofensiva pode ser resumida assim: jamais atacar, a não ser por uma grande inspiração ou por uma falta do adversário, sem uma ação preparatória sobre o ferro; por outro lado, escapar sistematicamente a estas mesmas ações, quando empreendidas pelo adversário.

f. As atividades do combate aproximado e do combate corpo a corpo também devem ser ensinadas (Fig 2-44 e 2-45).

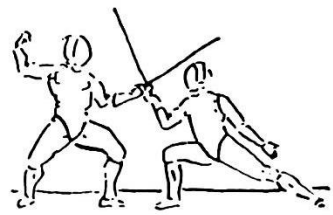

Fig 2–44 – Combate aproximado

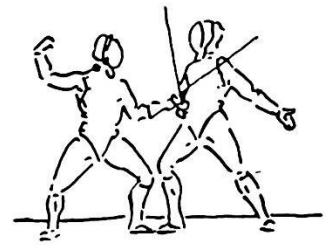

Fig 2–45 – Combate corpo a corpo

2-70. DEFENSIVA

a. A defensiva passiva que deixa ao atirador contrário a faculdade de insinuar, de preparar, de encaixar o seu ataque e de agir à vontade, esta naturalmente destinada à derrota. É preciso pois, tornar a defensiva tão impenetrável quanto possível, variando as paradas, combinando-as com os contra-ataques, evitando movimentos inúteis e mudanças de linha desnecessárias. Todo movimento de mão ou de corpo do atirador deverá ter sempre um objetivo preciso, seja para dominar o ferro adverso para executar em seguida um ataque, seja para fintá-lo, a fim de provocar uma reação, ou ainda, suscitar uma ação de sua parte, para fazê-lo cair em uma armadilha e dela tirar partido.

b. Em conseqüência, o atirador deve sempre dissimular cuidadosamente suas intenções, a fim de não despertar a atenção do antagonista.

c. Dessa maneira, pode-se considerar que um ataque possui o máximo de efeito de surpresa, quando, por uma atitude

disfarçada, dá-se a impresaão ao adversário de que se está na defensiva.

ARTIGO XXII

LIÇÕES

2-71. 1a LIÇÃO - POSIÇÕES FUNDAMENTAIS

Exercícios preliminares (decompondo e, depois, sem decompor).

Empunhadura da arma.

Guarda - Em cinco tempos (para a frente e para trás).

Alongar o braço - a fundo para a frente.

A fundo para trás (apoiando a mão no solo).

Deslocamentos:

Passo a frente. Passo atrás.

Passo a frente aproximando o pé esquerdo do pé direito.

Recuar aproximando o pé direito do pé esquerdo.

Salto à frente. Salto atrás. Passo duplo à frente. Passo duplo atrás.

Transferir o peso do corpo duma perna para a outra (busto mantido na vertical).

Engajar.

Mudar de engajamento.

Duas chamadas.

Unir (para a frente e para trás).

Cumprimento.

2-72. 2a LIÇÃO - ATAQUES SIMPLES

Estudo Mêcanico

Decompondo.	Sem decompor.
Estenda o braço.	Atire direto.
A fundo.	

Desengajamento

Desengaje. Espere - (ou desengaje por baixo - espere a fundo).	Desengaje (ou desengaje por baixo.

Coupé

Coupé - espere - a fundo.	Coupé.

Paradas dos ataques simples e respostas simples

Decompondo.	Sem decompor.

Parada do golpe direto

Eu atiro direto: oponha (ou pare) sexta (contra de quarta). Responda.	Sexta (contra de quarta).

Parada do desengajamento

Eu desengajo - oponha (ou pare) quarta (contra de sexta) responda.	Quarta (contra de sexta).

Parada do coupé

Coupé - oponha (ou pare) quarta (contra de sexta)-responda.	Quarta (contra de sexta).

2-73. 3a LIÇÃO - ATAQUES SIMPLES PRECEDIDOS DE PREPARAÇÃO DO FERRO

a. **Engajamento**

Golpe direto

Ataques:	**Paradas:**
Engaje em sexta - atire direto.	Oponha sexta.
Engaje em sexta - deslize - atire direto.	Contra de quarta.
Engaje em sexta - atire direto com autoridade.	Oponha prima ou sétima alta.

Desengajamento

Engaje em sexta - desengaje por dentro.	Quarta ou contra de sexta.
Engaje em sexta - desengaje por baixo.	Oitava ou segunda.
Engaje em sexta - contra desengajamento por cima.	Sexta ou contra de quarta.
Engaje em sexta - contra desengajamento por baixo.	Sétima.

Coupé

Engaje em sexta - coupé por dentro.	Quarta ou contra de sexta.
Engaje em sexta - coupé por baixo.	Sétima.

b. **Mudança de Engajamento**

	Golpe direto
Mude o engajamento - atire direto.	Sexta ou contra de quarta.
	Desengajamento
Mude, desengaje por cima.	Sexta ou contra de quarta.
Mude, desengaje por baixo.	Sétima.
	Coupé
Mude, coupé por cima.	Sexta ou contra de quarta.
Mude, coupé por baixo.	Sétima.

c. **Duplo Engajamento**

	Golpe direto
Dobre o engajamento, atire direto.	Sexta ou contra de quarta.
	Desengajamento
Dobre o engajamento, desengaje por dentro.	Quarta ou contra de sexta.
Dobre o engajamento, desengaje por baixo.	Oitava.
	Coupé
Dobre o engajamento, coupé por cima.	Quarta ou contra de sexta.
Dobre o engajamento, coupé por baixo.	Oitava.

Todos os ataques citados devem ser realizados partindo a

fundo, ou marchando e partindo a fundo e em seguida, em flecha. As paradas são dadas a título de ilustração, podendo ser substituídas por outras de acordo com o instrutor.

2-74. 4a LIÇÃO - ATAQUES SIMPLES SOBRE AS PREPARAÇÕES DE FERRO

a. **Ataque Sobre o Engajamento**

Ataques:	Paradas:
Sobre o meu engajamento, atire direto de autoridade.	Prima ou sétima.
Sobre o meu engajamento, deslize e atire direto.	Contra de quarta.
Sobre o meu engajamento, desengaje por dentro.	Quarta, contra de sexta.
Sobre o meu engajamento, desengaje por baixo.	Oitava.
Sobre o meu engajamento, coupé por dentro.	Quarta
Sobre o meu engajamento, coupé por baixo.	Sétima.

b. **Ataques Sobre a Mudança**

Engaje em quarta, eu mudo de engajamento, golpe direto de autoridade.	Sexta ou contra de quarta.
Engaje em quarta, eu mudo de engajamento, deslize e atire direto.	Sexta ou contra de quarta.
Engaje em quarta, eu mudo	

de engajamento, contradesengaje por baixo.	Oitava.
Engaje em quarta, eu mudo de engajamento, contradesengaje por dentro.	Quarta.
Engaje em quarta, eu mudo de engajamento, coupé por dentro.	Quarta.
Engaje em quarta, eu mudo de engajamento, coupé por baixo.	Sétima.

c. **Ataques Sobre o Duplo Engajamento**

Engaje em quarta, eu dobro o engajamento, golpe direto de autoridade.	Quarta, contra de sexta.
Engaje em quarta, eu dobro o engajamento, deslize e atire direto.	Quarta ou contra de sexta.
Engaje em quarta, eu dobro o engajamento, escape do segundo por um desengajamento por cima.	Sexta ou contra de quarta.
Engaje em quarta, eu dobro o engajamento, escape do segundo desengajamento por baixo.	Sétima.

Engaje em quarta, eu dobro o engajamento, escape do segundo por coupé por cima.	Sexta ou contra de quarta.
Engaje em quarta, eu dobro o engajamento, escape do segundo por coupé por baixo.	Oitava.

2-75.5a LIÇÃO - ATAQUES SIMPLES PRECEDIDOS DE ATAQUES AO FERRO

Estudo tático

Ataques:	Paradas:
Bata em sexta, atire direto.	Sexta.
Bata, bata em sexta, atire direto.	Sexta.
Bata em sexta, mude, bata em quarta, desengaje.	Sexta, quarta(contra de sexta).
Bata, desengaje por dentro.	Quarta.
Bata, coupé por dentro.	Quarta.
Bata em sétima, golpe direto.	Sétima (contra de oitava).
Mude, bata, desengaje por cima.	Sexta.
Mude, bata, coupé por cima.	Sexta.
Bata em sexta, contra, desengaje por cima.	Contra de quarta.
Mude, bata, contra, desengaje por dentro.	Contra de sexta, quarta.

Mude, bata, contra, desengaje por baixo.	Oitava.
Pressão, golpe direto.	Sexta.
Pressão, desengaje.	Quarta.
Pressão, coupé.	Quarta.
Pressão, bata, golpe direto.	Sexta.
Mude, pressão, golpe direto.	Quarta.
Mude, pressão, desengaje.	Sexta (contra de quarta).
Mude, pressão, coupé.	Sexta (contra de quarta).
Force em sexta (terça), golpe direto.	Sexta.
Coupé, force golpe direto.	Quarta.
marche, force em segunda, golpe direto.	Segunda.

2-76. 6a LIÇÃO - ATAQUES SIMPLES SOBRE OS ATAQUES AO FERRO

a. **Batida**

Ataques:	**Paradas:**
Sobre a minha batida, bata e atire direto.	Sexta ou contra de quarta.
Sobre a minha batida, bata e coupé.	Sétima alta.
Sobre a minha batida, escape e desengaje.	Contra de sexta.
Sobre a minha batida, escape e coupé.	Contra de sexta.
Sobre a minha mudança e batida, contradesengaje.	Contra de quarta.

b. **Pressão**

Sobre a minha pressão, pressão e atire direto.	Sexta ou contra de quarta.
Sobre a minha pressão, pressão e desengaje.	Contra de sexta.
Sobre a minha pressão, pressão e coupé.	Contra de sexta.
Sobre a minha pressão, escape desengajando.	Contra de sexta.
Sobre a minha pressão, escape por coupé.	Contra de sexta.

c. **Forçamento**

A meu forçamento, force e atire direto.	Contra de quarta.
A meu forçamento, escape desengajando.	Contra de quarta.
A meu forçamento, escape por coupé.	Quarta.

2-77. 7a LIÇÃO - ATAQUES SIMPLES PRECEDIDOS DE TOMADAS DE FERRO.

Ataques a serem realizados sobre a finta do adversário.

a. **Golpe Direto**

Ataques:	**Paradas:**
Oponha sexta e atire direto.	Sexta ou sétima alta.
Ligue de sexta em sétima e atire direto.	Sétima ou terça baixa.

Envolva em sexta e atire direto.	Sexta, sétima ou prima.
Cruze de quarta em sétima.	Oitava.

b. **Desengajamento**

Oponha sexta e desengaje por dentro.	Quarta (contra de sexta).
Oponha sexta e desengaje por baixo.	Oitava.
Ligue e desengaje por cima.	Sexta.
Ligue e desengaje por baixo.	Contra de oitava ou sétima.
Envolva em sexta e desengaje por dentro.	Quarta.
Envolva em sexta e desengaje por baixo.	Oitava.

c. **Coupé**

Oponha sexta e coupé para dentro.	Quarta (ou contra de sexta).
Ligue de oitava em quarta e coupé por cima.	Sexta (ou contra de quarta).
Envolva em sexta, coupé.	Quarta (ou contra de sexta).

2-78. 8a LIÇÃO - ATAQUES SOBRE AS PREPARAÇÕES ADVERSAS POR TOMADAS DE FERRO

a. Os ataques que se podem efetuar por tomadas de ferro adversas se executam por escapamento. Esses escapamentos apresentam duas variedades: por desengajamento e por coupé.

b. Sobre certas tomadas de ferro, que apresentam defeitos de execução, tais como a cobertura insuficiente e o tempo morto entre o final da tomada de ferro e o golpe lançado, pode-se executar o golpe direto de autoridade.

c. **Exemplos:**

(1) Escapamentos

Sobre a minha oposição - escape desengajando.

Sobre a minha oposição - escape por coupé.

Sobre o meu ligamento de quarta em oitava - escape desengajando por cima.

Sobre o meu ligamento de sétima em sexta - escape por coupé por dentro.

Sobre o meu envolvimento de sexta - escape dobrando.

Sobre o meu envolvimento de sexta - escape por coupé.

(2) Golpes diretos de autoridade

Sobre a minha oposição - contra-oposição e atire direto.

Sobre o meu ligamento de quarta em oitava - atire direto no final da tomada de ferro.

Sobre o meu envolvimento de sexta - atire direto no final da tomada de ferro.

2-79. 9a LIÇÃO - ATAQUES COMPOSTOS

Ataques:	**Paradas:**
Um - Dois por cima.	Quarta, contra de quarta.
Um - Dois por baixo.	Sétima, oitava.
Dobre por cima.	Contra de sexta, quarta.
Dobre por baixo.	Contra de sexta, oitava.
Finta por cima - abaixo - atire por baixo.	Oitava, sexta.
Finta por cima - abaixo -	

atire por baixo.	Sexta, oitava.
Coupé - coupé.	Sétima alta.
Coupé - desengaje por cima.	Quarta e sexta.
Coupé - desengaje por baixo.	Quarta e sétima ou sétima alta.
Um - Dois - Três, por dentro.	Sexta, quarta e contra de quarta.
Dobre - desengaje por cima.	Contra de sexta, quarta e contra.

Foram somente assinalados os ataques correntemente empregados, partindo do engajamento de sexta.

2-80. 10a LIÇÃO - CONTRA-RESPOSTAS

a. **Contra-resposta a pé firme**

Sobre o meu desengajamento - pare quarta e responda direto, eu paro quarta e contra-respondo direto - quarta, contra-responda direto - quarta, contra-responda direto (ou desengajando).

Sobre o meu desengajamento por baixo - pare oitava e responda por cima - eu paro sexta e contra-respondo desengajando - pare quarta, contra-respondo direto (ou desengajando, ou coupé).

b. **Contra-resposta a fundo**

Exemplos idênticos aos acima assinalados, a contra-resposta final sendo dada no "a fundo" (ao mesmo tempo).

c. **Contra-resposta estando "a fundo"**

Desengaje - eu paro quarta e respondo direto - pare quarta e contra-responda direto.

Desengaje - eu paro quarta e respondo desengajando- pare sexta e contra-responda (ou desengajando ou em coupé).

d. **Respostas após convites (segundo intenção)**

Convite de segunda marchando - eu atiro direto por cima - sexta, responda direto (ou contra de segunda).

Convite de oitava marchando - eu atiro direto por cima - sexta ligando em sétima alta, responda direto.

Convite de sexta alta marchando - eu atiro direto por baixo - envolva em segunda e responda direto (ou atire direto).

2-81. 11a LIÇÃO - VARIEDADES DE ATAQUE

a. **Redobramento de ataque**

Desengaje - eu paro quarta (contra de sexta) recuando - em guarda para a frente e desengaje (ou coupé ou dobrar, etc).

Desengaje - eu paro quarta (contra de sexta) a pé firme - em guarda para trás e redobre por desengajamento (ou coupé ou um-dois, etc).

b. **Repetição de ataque**

Desengaje - eu paro quarta (contra de sexta) e não respondo - bata e atire (ou coupé). Etc, etc.

c. **Remessa de ataque**

Desengaje - eu paro quarta (contra de sexta) - sobre a minha ausência de ferro - "remessa" (isto é, continui o ataque).

Desengaje - eu paro quarta e respondo por desengajamento - remessa bem coberta.

Desengaje - eu paro quarta e mantenho o ferro - "remessa" cavando.

As repetições e as remessas são executadas igualmen

te após uma resposta ou contra-resposta. Elas tomam então o nome de repetição (ou "remessa") de resposta ou de contra-resposta.

d. **Exemplos:**

(1) Repetição de resposta

Sobre o meu desengajamento - pare quarta e responda direto - eu paro quarta e não contra-respondo - coupé (ou desengajamento)

(2) Remessa de resposta

Eu desengajo - pare quarta e responda direto - eu paro quarta e abandono o ferro - "remessa".

Eu desengajo - pare quarta e respondo direto - eu paro quarta e contra-respondo por desengajamento - remessa.

Eu desengajo - pare quarta e responda direto - eu paro quarta e mantenho o ferro - "remessa" cavando.

2-82. 12a LIÇÃO - OS CONTRA-ATAQUES

a. **Tempo**

Sobre a minha finta de golpe direto - desengaje por cima - tempo em sexta.

Sobre a minha batida - desengaje por cima - tempo em sexta.

Sobre o meu coupé - desengaje por cima - tempo em sexta.

Sobre o meu um-dois por dentro - tempo em oitava.

Sobre o meu um-dois-três por cima - pare sexta e, depois, tempo em sexta.

Sobre o meu dobrar - desengaje por dentro - pare contra de quarta, e, depois, tempo em oitava.

b. **Golpe de Arresto**

Sobre o meu um-dois por dentro, braço encolhido - arresto.

Sobre a minha mudança de engajamento - bata, coupé marchando - arresto por baixo.

Sobre a minha pressão - desengaje - arresto por baixo escapando à pressão. Etc, etc.

2-83. 13a LIÇÃO - ATAQUES EM SEGUNDA INTENÇÃO: CONTRATEMPO

a. **Contratempo defensivo**

Finta de golpe direto marchando - eu bato e atiro direto - quarta responda direto.

Finta de golpe direto (ou desengajamento) - marchando - eu faço pressão e desengajo - sexta (ou contra de quarta) responda direto.

Finta de golpe direto por cima, marchando - eu atiro direto com autoridade - sétima alta (prima), responda direto.

b. **Contratempo ofensivo**

Finta de desengajamento por cima, marchando - eu faço um tempo por cima envolva (ou ligue) e atire direto.

Finta marchando, bata - eu escapo por cima - envolva e atire direto. Etc, etc.

2-84. 14a LIÇÃO - EXERCÍCIOS COMBINADOS

Esta lição é composta de exercícios puramente mecânicos tendo por objetivo obter do aluno equilíbrio do corpo na frase d'armas, flexibilidade e independência do braço e das pernas, sentimento do ferro e "doigté". Eles podem ser variados ao infinito.

Exemplos:

Desengaje por cima - eu paro sexta e atiro direto - em guarda, pare sexta e atire direto.

Desengaje por dentro - eu paro contra de sexta - em guarda, marche e atire direto sem abandonar o ferro (ou desengaje).

Desengaje por cima - eu paro sexta e respondo por desengajamento partindo a fundo - pare quarta - eu remeto - contra de sexta seguido de um envolvimento e golpe direto sobre a minha retomada de guarda.

Desengaje por dentro - eu paro contra de sexta - em guarda, mude de engajamento, marche, corte ou desengaje - eu paro quarta e respondo direto - pare quarta e contra-responda direto (por desengajamento ou por corte).

CAPÍTULO 3

ESPADA

ARTIGO I

GENERALIDADES

3-1. DESCRIÇÃO DA ARMA

A arma compõe-se de lâmina e armação.

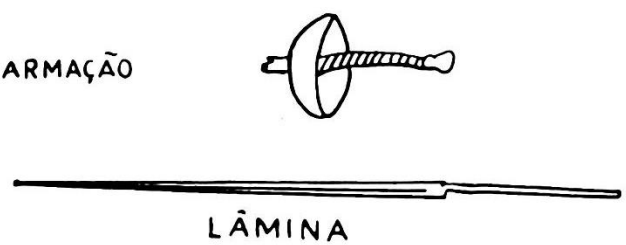

Fig 3–1

a. A lâmina deve ter comprimento inferior a 900mm e secção triangular, não devendo chicotear nem cortar, o que dá maior autoridade nas ações ao ferro e facilita ao atirador permanecer em linha, evitando largas e inúteis paradas.

A lâmina possui espessura e rigidez diversas em suas diferentes partes. Essas características permitem, durante o jogo, efeitos mecânicos variados.

(1) Divide-se em três partes:

(a) **Forte** (parte mais próxima do copo) - dá autoridade indispensável para dominar a arma adversária nas ações ao ferro e nas paradas.

(b) **Média** (parte mediana da lâmina) - permite os engajamentos, as mudanças de engajamento e todas as ações que tenham por objetivo distrair a atenção do adversário.

(c) **Fraca** (parte extrema e flexível da lâmina) - encarregada da mobilidade e da realização dos golpes.

(2) Espiga é a parte da lâmina, em ferro doce, sobre a qual se fixa a armação. Deve ser vergada duplamente na montagem, a fim de criar dois ângulos ligeiramente abertos, um para dentro e outro para baixo, para manter a ponta da arma em linha ofensiva e evitar uma torção exagerada do pulso na posição de guarda.

b. A armação compreende quatro partes (Fig 3-2):

- copo;
- punho;
- pomo;
- tomada para fio de corpo.

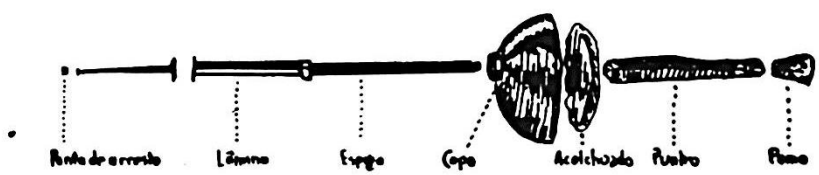

Fig 3–2

(1) O copo tem a forma de uma calota esférica, com diâmetro inferior a 135mm e profundidade de 55mm, devendo

ser liso, sem fendas, asperezas e saliências suscetíveis de reter a ponta adversa. Sua discentração não deve ultrapassar de 35mm. O copo italiano difere do francês por possuir uma barra transversal que permite empunhar a arma mais firmemente (Fig 3-3 e 3-4).

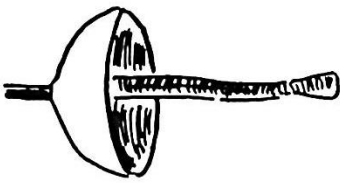

Fig 3–3

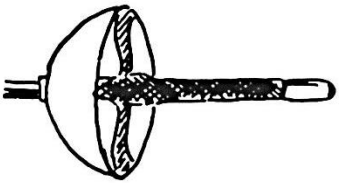

Fig 3–4

(2) O punho pode ter vários modelos. Pode ser de madeira enrolado com fio encerado formando uma rugosidade que impeça o escorregamento dos dedos. Para obter melhor aderência ou remediar a falta de firmeza, foram criados, vários tipos de punhos metálicos: punho "crosse", punho com barrete, punho "Souzy", punho "Doyen", punho "d'Alincourt", ordinário, etc, análogos ao do florete (Fig 2-5).

(3) O pomo serve para reunir as diferentes partes da arma e dar equilíbrio. Funciona como contrapeso e pode ser, como no florete, de várias formas (Fig 2-6). Seu peso varia com o da lâmina.

c. Para verificar se a arma está equilibrada, deve-se colocá-la horizontalmente sobre um dedo, a cerca de 3cm do copo; ela não deve pender nem para um lado nem para o outro.

d. **Ponta de arresto** – A espada usada na lição ou no assalto, deve ser sempre munida de uma ponta de arresto. Sendo válidos os toques sobre toda a superfície do corpo, as partes mais fáceis de atingir serão quase sempre as mais avançadas, ou seja: a mão, o antebraço e o braço do adversário. Entretanto, é extremamente difícil atingir as partes avançadas com precisão com um simples botão terminal, em virtude do seu deslizamento sobre a superfície lisa da luva ou do uniforme.

Tal inconveniente impôs a necessidade de aperfeiçoamento da arma, surgindo em conseqüência, a adoção de uma ponta análoga à usada em competição (Fig 3-5 e 3-6).

Fig 3–5 – Competição

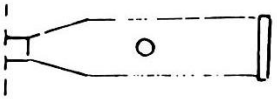

Fig 3–6 – Treinamento

3-2. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Na espada os golpes são válidos sobre toda a superfície do corpo. Tal particularidade característica, independentemente de certas modificações da própria arma, obriga o atirador a adotar princípios técnicos e táticos específicos.

b. As observações precedentes mostram a necessidade de se adotar na esgrima de espada um uniforme resistente. A manga do braço armado deve ser dupla e convenientemente reforçada nas axilas, ponto onde os acidentes são mais freqüentes e perigosos. A luva, igualmente forte, será forrada inteiramente de tecido de camurça, a fim de dar aos dedos contato íntimo com o punho.

c. O calçado varia com a natureza da competição: em sala, os sapatos com sola ante-derrapante são preferíveis; no exterior, sola de borracha ou sapatos comuns.

3-3. EMPUNHADURA DA ARMA

O punho da arma deve ser mantido na mão, com o polegar alongado para cima a cerca de 2cm do fundo do copo, a parte inferior do punho sobre a segunda falange do indicador, os outros dedos juntos e dobrados sobre o punho (Fig 3-7).

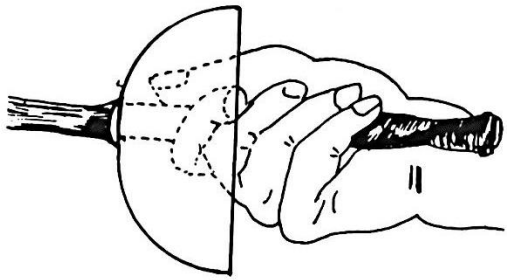

Fig 3–7

3-4. A GUARDA

a. A esgrima de espada não tendo convenções, tem uma guarda própria, mantendo o braço armado quase esticado. Assim sendo, a posição de guarda na espada assume uma importância capital. Ela deve proteger o atirador contra todo o ataque direto e apresentar as seguintes características: o braço armado 3/4 estendido, antebraço na horizontal, a mão direita com as unhas voltadas para cima, ponta da arma dirigida para baixo e por baixo do copo do adversário (Fig 3-8).

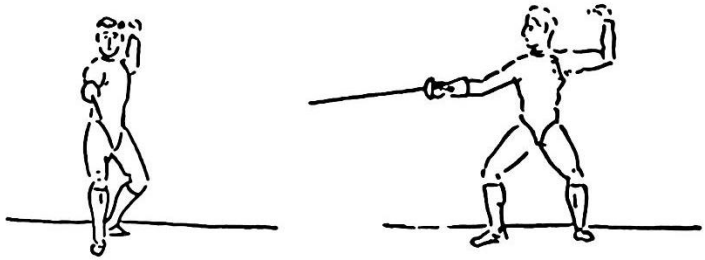

Fig 3–8

b. A fim de não expor a coxa e a perna, os pés serão mais aproximados que no florete, ficando as pernas flexionadas sem contração, para dar ao atirador uma boa elasticidade.

c. A guarda, como foi descrita, satisfaz às seguintes condições:

- protege, com auxílio do copo, o atirador contra os ataques diretos às avançadas;

- garante, por meio da ponta, o atirador contra os ataques diretos ao corpo;

- facilita, pela posição baixa da ponta, o escapamento das tomadas de ferro;

- permite uma fácil extensão do braço (contra-ataque) sobre os ataques adversários na linha baixa.

d. Tal guarda, executada com perfeição, cobre completamente o atirador, dificultando os golpes do adversário, a menos que este afaste a ponta que o ameaça.

3-5 VANTAGENS DA GUARDA

A guarda preconizada no parágrafo anterior, apresenta as seguintes vantagens:

a. A mão em supinação, permite proteger eficazmente as avançadas e dar aos golpes de ponta o máximo de precisão.

b. A posição da lâmina, ponta baixa e ligeiramente oblíqua, impede que o ataque do adversário atinja o corpo, sem que ele se lance sobre a ponta. Além disso, essa posição oblíqua da lâmina torna sem efeito as ações ao ferro feitas pelo adversário e permite escapar facilmente às tomadas de ferro que este possa ser levado a executar.

3-6. GUARDA CLÁSSICA

Pode-se definir a guarda clássica como sendo a posição na qual o braço armado, o braço livre, o tronco, a perna da frente e o calcanhar do pé de trás acham-se e movem-se em um mesmo plano vertical. As figuras 3-9 a 3-13 mostram os cinco tempos de sua tomada.

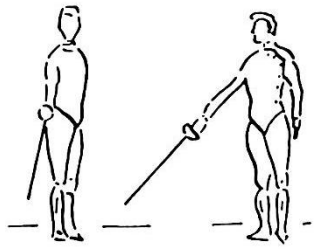

Fig 3–9

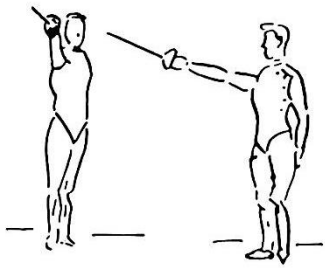

Fig 3–10

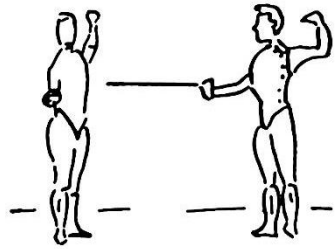

Fig 3–11

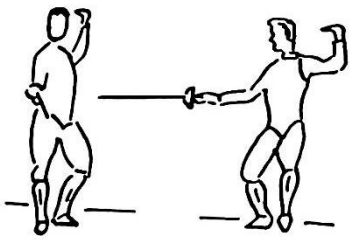

Fig 3–12

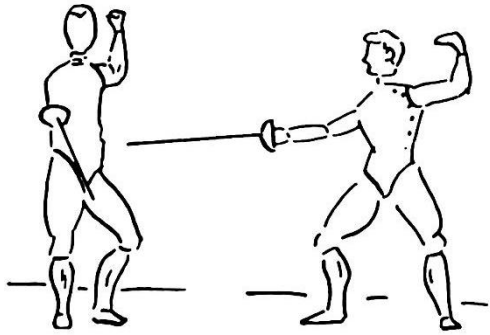

Fig 3–13

3-7. DEFEITOS A EVITAR NA POSIÇÃO DE GUARDA

Vários defeitos são comuns na posição de guarda. As figuras 3-14 e 3-15 mostram as posições correta e incorreta, respectivamente.

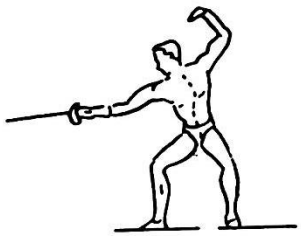

Fig 3–14

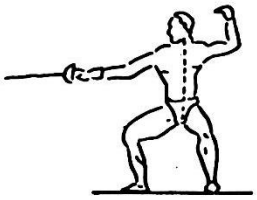

Fig 3–15

3-8. O DESENVOLVIMENTO

a. A extensão do braço seguida de "a fundo" constitui o desenvolvimento (Fig 3-16). O desenvolvimento é a forma mais correta de ataque.

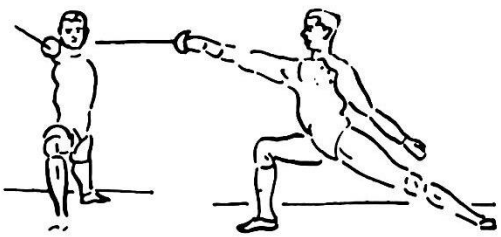

Fig 3–16

b. Uma outra forma igualmente utilizada é a flecha.

3-9. SUPERFÍCIES VÁLIDAS - LINHAS - POSIÇÕES DE ESGRIMA - CUMPRIMENTO

Na espada toda superfície do corpo é válida (Fig 3-17). As linhas, posições de esgrima e cumprimento são idênticos ao florete.

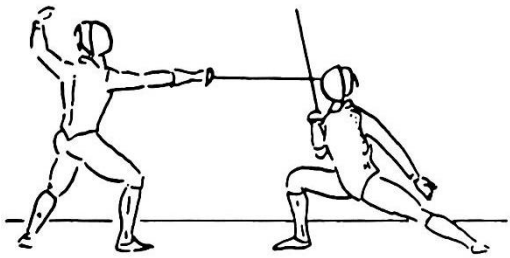

Fig 3–17

ARTIGO II

OFENSIVA

3-10. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Sendo considerado o corpo inteiro como suficiente válida, aumentam, na ofensiva, as probabilidades de tocar o adversário, mas enfraquece, na defensiva, o valor da parada.

b. Embora o atacante disponha de um campo maior quando ataca, oferece também um alvo mais extenso aos golpes do adversário.

c. A possibilidade de ser contra-atacado por um adversário capaz de dirigir a sua ponta sobre as partes mais avançadas do corpo (braço, cabeça e ombro), faz desaparecer toda a segurança à ofensiva mais simples.

d. Das considerações precedentes, resultam as seguintes diretrizes a serem aplicadas na ofensiva:

(1) Atacar às avançadas por golpes simples, diretos ou precedidos de ataques ao ferro.

(2) Utilizar, para os ataques ao corpo, a tática "de

segunda intenção", que terá por objetivo obrigar o adversário a encolher o braço, para abrir passagem, ou então, provocar um contra-ataque (tempo ou arresto), para dominar o ferro e lançar o ataque consecutivo imediatamente.

ARTIGO III

ATAQUES ÀS AVANÇADAS

3-11. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. As qualidades indispensáveis para atacar as regiões avançadas (antebraço, braço, perna) são: a velocidade, a precisão e a oportunidade, condições de execução de todo ataque simples.

b. Assim sendo, no ataque às avançadas, são preferíveis os ataques simples. Eles serão executados por meio do golpe direto ou pelo desengajamento, precedidos ou não de uma preparação ao ferro e devem ser desencadeados do mais longe possível, a fim de não expor o executante a um possível contra-ataque. O corte (coupé), descobrindo a mão, não é aconselhável, podendo entretanto ser executado em casos excepcionais, mormente quando as lâminas estiverem muito aproximadas.

c. Os ataques simples podem apresentar duas variedades de execução:

(1) Ataque clássico - no qual a lâmina e o braço do atirador ficam no prolongamento um do outro.

(2) Ataque chamado de "cavação" - em que a lâmina e o braço do atirador formam uma linha quebrada.

3-12. ATAQUE CLÁSSICO

a. É executado alongando o braço com a mão em supinação, com flexibilidade e harmonia, opondo o copo à ponta adversa e lançando o golpe ao alvo, com distensão da perna de trás.

b. Deve ser dado de longe, sem preparação muscular prévia e dirigido à mão, ao antebraço ou ao braço do adversário (Fig 3-18 e 3-19).

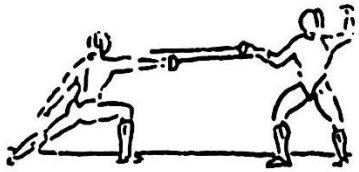

Fig 3–18

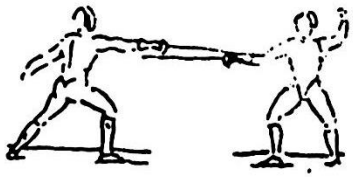

Fig 3–19

c. Executado protegido pelo copo, do lado da lâmina adversária, estará coberto contra os contra-ataques diretos. No "a fundo", o tronco deve permanecer na vertical, para não expor a cabeça do atirador. A volta à guarda efetua-se com auxílio da perna de trás, e não com os rins, e será protegida pela manutenção do braço estendido e da ponta em linha.

d. O ataque clássico é eficiente contra o atirador que mantém as avançadas descobertas, o que também se pode provocar por uma finta em outra linha ou uma ação sobre o ferro (batida, pressão, deslizada). Pode ser igualmente executado sobre as preparações do adversário (engajamento ou mudança de engajamento).

3-13. ATAQUES EM "CAVAÇÃO"

a. Ao contrário do ataque clássico, a "cavação" é um ataque descoberto, no qual o ângulo, mais ou menos aberto, formado pela lâmina e o braço, permite atingir facilmente as avançadas adversas, mesmo bem protegidas.

b. Esse gênero de ataque, que subordina seu êxito ao efeito de surpresa e a uma grande velocidade de execução, comporta alguns riscos, um dos quais é o arresto com oposição de copo. Por essa razão, será sempre prudente fazê-lo preceder de um ataque ao ferro que, bem ligado ao ataque, retarda e dificulta os contra-ataques adversos.

c. Os golpes "em cavação" são utilizados em todos os

ângulos por cima (Fig 3-20), por baixo (Fig 3-21), pela direita e pela esquerda da mão do adversário, sempre que possível quando a posição da ponta deste não lhe permitir uma rápida retomada de linha (ataque "èm cavação" por baixo sobre um adversário que tem a ponta alta; cavação em sexta quando a ponta adversa é alta e para fora, etc).

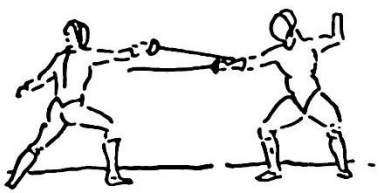

Fig 3–20

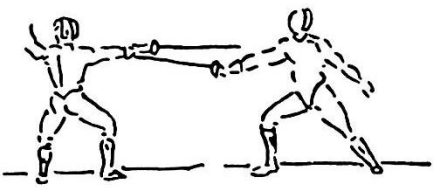

Fig 3–21

3-14. ATAQUE SOBRE A RETIRADA DA MÃO

a. Diante de espadistas que retiram a mão a qualquer ameaça, o ataque pode ser executado sobre essa retirada de mão.

b. Este gênero de ataque comporta dois tempos: o primeiro, constituído por uma finta de golpe direto e o segundo, por uma oposição de copo, desviando a lâmina adversária para o lado.

c. Na lição, o professor verificará a boa oposição do aluno, esboçando um arresto em cavação. Tais exercícios são excelentes para desenvolver o golpe de vista, a precisão e a noção da distância.

3-15. ATAQUE À PERNA

a. Os ataques simples podem igualmente ser lançados ao joelho ou ao pé do adversário mas, expondo ao arresto na linha alta, só devem ser empregados com prudência e discernimento.

b. Seu emprego é preconizado após uma finta forçando a retirada da mão do adversário, ou após uma ação ao ferro, pressão, de preferência. A batida, nesse caso, é menos efi-

caz, uma vez que permite uma rápida recolocação da ponta em linha.

ARTIGO IV

ATAQUES AO CORPO

3-16. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. É recomendável não atacar ao corpo sem tomar certas precauções, para não se expor a um contra-ataque às avançadas.

3-17. PRINCÍPIOS TÉCNICOS

a. Para se obter a precisão indispensável, o ataque ao corpo deve ser desenvolvido de braço estendido e sem contração, a mão em supinação, sem inclinar o corpo para a frente.

b. O golpe deve ser conduzido "com as pernas", sem nenhuma contração do braço armado, para não provocar um desvio da ponta.

c. Os ataques devem ser dirigidos à parte mais avançada do corpo do adversário.

d. Atacar de preferência na linha de sexta, por oferecer maior segurança, tomando a precaução de opor o copo para proteger-se contra o arresto, pois em caso de falha de execução, a ponta pode ainda encontrar a mão, o braço ou o ombro do adversário.

c. Ao contrário, os ataques na linha de quarta devem ser evitados, por ser difícil uma cobertura completa até o fim da ação. O atirador, nesta linha, não se cobre contra os arrestos nem contra as remessas e expõe-se, facilmente, ao golpe duplo.

3-18. PRINCÍPIOS TÁTICOS

a. Em princípio, não se deve atacar diretamente ao cor

po. As exceções encontradas confirmam a regra, porque o sucesso esporádico é devido à sorte e não pode ser considerado como norma.

b. A distância que separa habitualmente os atiradores e a faculdade que tem o adversário de contra-atacar ao braço ou ao antebraço, retiram toda a segurança das ações de primeira intenção ao corpo. As ações ao corpo serão realizadas por meio de ataques de "segunda intenção" iniciados por ações compostas, seja de uma finta, de um falso ataque, ou de um convite, tendo por objetivos:

- provocar a retração do braço;
- provocar a extensão do braço;
- provocar um ataque.

3-19. ATAQUES DE SEGUNDA INTENÇÃO SOBRE A RETIRADA DO BRAÇO DO ADVERSÁRIO

a. Serão executados por meio de fintas às avançadas, que terão por fim:

(1) Forçar o adversário a dobrar o braço e abrir a passagem para o corpo.

(2) Provocar uma parada curta do adversário, permitindo a execução de um ataque composto. Estes ataques deverão ser executados com exato conhecimento prévio dos recursos defensivos do adversário.

3-20. ATAQUES DE SEGUNDA INTENÇÃO SOBRE O ALONGAMENTO DO BRAÇO DO ADVERSÁRIO (CONTRATEMPO)

a. É a forma de ataque ao corpo que oferece maior segurança, porque permite tomar o ferro do adversário e mantê-lo até o fim do golpe.

b. As tomadas de ferro simples, em princípio, não são recomendáveis porque são fáceis de escapar. Pode-se todavia empregá-las sobre um adversário de braço rigidamente estendido, tomando-se a precaução de precedê-las de um ataque ao ferro (batida, pressão) na linha oposta. Em segunda intenção e em contratempo é que será mais vantajoso executá-las.

c. Precedidos de um ataque às avançadas ou de falso ataque, combinadas com um passo ou salto à frente, permitem desenvolver a ação final (finta ou flecha) sem risco de escape. Para tanto, a tomada de ferro deve chegar bem antes do contra-ataque adversário.

d. As melhores tomadas de ferro são as que conduzem o ferro do adversário para fora, isto é, que o afastam da direção do corpo do atacante.

3-21. ATAQUES AO CORPO SOBRE UM ATAQUE ADVERSÁRIO

Consistem em abrir, voluntariamente, as avançadas (convite) convidando o adversário a realizar um ataque direto ao alvo oferecido. Aproveitar o momento desse ataque e, coberto, atirar direto ao corpo.

ARTIGO V

DEFENSIVA CONTRA OS ATAQUES ÀS AVANÇADAS

3-22. DEFENSIVA CONTRA OS ATAQUES CLÁSSICOS

a. No artigo III do presente capítulo foi recomendada uma posição de guarda que praticamente cobre o atirador contra os ataques diretos do adversário (ataques clássicos) às avançadas. Qualquer que seja a linha do adversário escolhida para atacar, ele arrisca a lançar-se sobre a ponta. Por outro lado, a posição da ponta ligeiramente baixa e para a esquerda, protege perfeitamente a mão e o antebraço, que constituem os alvos mais vulneráveis a certos golpes lançados de longe, quando bem calculada a distância de alcance do adversário. As vantagens dessa guarda são de tal ordem que o adversário é forçado a tomar as devidas precauções diante dos riscos que corre, tentando um ataque sem desviar inicialmente a ponta que o ameaça. Para isso utilizará, no primeiro caso, os ataques ao ferro (batida, pressão, forçamento) e no segundo caso, as fintas ou falsos ataques, forçando o atirador a deslocar a mão e a ponta, a fim de alcançar o adversário no momento exato, mas sem se arriscar a um ataque direto à parte descoberta.

b. Assim sendo, é importante determinar a técnica a empregar ou a tática própria para essas tentativas do adversário e fixar normas de ação que podem ser de duas espécies:

(1) Resitir ao ataque ao ferro e contra-atacar às avançadas, ou cobrir-se bem por uma ligeira oposição da mão e do copo do lado ameaçado, para em seguida contra-atacar às avançadas do adversário.

(2) Retirar a mão do eixo de ataque e contra-atacar cavando (deslocamento do alvo).

3-23. DEFENSIVA CONTRA OS ATAQUES "EM CAVAÇÃO"

a. Existe uma forma de atacar estudada no artigo VII do presente capítulo, que às vezes vence as defensivas mais rigorosas e que, praticada por um esgrimista rápido e preciso, derrota frequentemente atiradores de jogo clássico e variado.

b. Esta forma de ataque é constituída pelos ataques "em cavação". Reforçados pelas ações ao ferro, os ataques em cavação", podem tocar mesmo a um atirador prevenido. Convém então, desde as primeiras lições, habituar o aluno a cobrir-se contra esses ataques e também a praticar contra-ataques fáceis e eficazes que sempre se podem executar sobre golpes "em cavação (fig 3-22).

c. A defensiva contra os golpes dessa natureza é a seguinte:

(1) Sobre o ataque cavando por baixo: contra-atacar o antebraço por cima, o mais perto possível do copo do adversário, estendendo o braço. Ao mesmo tempo, opor o copo para baixo, a fim de impedir que o ataque chegue ao alvo.

(2) Sobre o ataque cavando por cima: mesmo contra-ataque, cobrindo-se por cima (Fig 3-23).

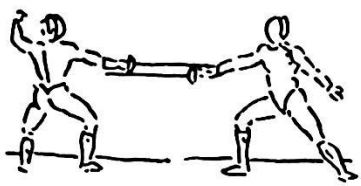

Fig 3–22

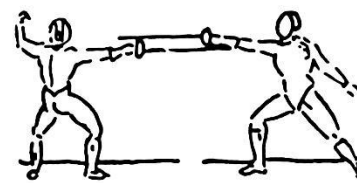

Fig 3–23

(3) Sobre o ataque cavando por fora: cobrir-se à direita e contra-atacar por fora.

(4) Sobre o ataque cavando por dentro: cobrir-se ligeiramente em quarta e contra-atacar o antebraço do adversário por dentro.

d. Logo que o aluno tenha adquirido a necessária precisão para realizar os contra-ataques acima, será treinado em executá-los sobre ataques "em cavação" precedidos de ataques ao ferro.

e. Igualmente deve estar adestrado em suportar a ação do ferro do adversário, sem que a ponta da sua arma seja desviada, a fim de possibilitar o contra-ataque.

f. O estudo desses movimentos efetuar-se-á, inicialmente, golpe a golpe e em seguida em lição muda sobre todos os ângulos, sem que o instrutor previna o aluno. Sendo a noção da distância de capital importância nesses movimentos, convém observar o seguinte:

(1) O instrutor deve lançar seus golpes "para tocar", de modo a obrigar o aluno a cobrir-se, como se estivesse no assalto.

(2) Face a pequena diferença de extensão dos braços dos contendores às avançadas, os contra-ataques serão dirigidos o mais próximo possível do copo do adversário, para evitar o golpe duplo, em caso de cobertura insuficiente.

(3) Os contra-ataques devem ser executados sempre recuando.

g. Contra os especialistas em "atirar às avançadas",uma outra tática pode ser empregada com êxito: consiste em encurtar a guarda, afastando o alvo do adversário, de modo a obrigá-lo a engajar-se mais profundamente. Isso feito, defender-se do ataque pela execução de uma parada com extensão do braço em sexta ou contra de sexta, lançando-se em meio a fundo. É necessário que esse movimento se realize nitidamente antes do ataque que deve cruzar.

h. Devem recorrer a essa tática os atiradores qué se sentem inferiores ao adversário em velocidade e precisão. Ca

so contrário, é suficiente contra-atacar sobre os golpes "em cavação".

ARTIGO VI

AS PARADAS

3.24. CONSIDERAÇÕES GERAIS

Na espada, a defensiva é composta de golpes de ponta dados com oposição do copo sobre os ataques do adversário. Isso facilita a ofensiva, porque a defensiva na espada tem, acima de tudo, um caráter defensivo-ofensivo. Assim, a defensiva terá por fim tocar o adversário durante a execução do ataque. As paradas-respostas em dois tempos, como em florete, só serão utilizadas à pequena distância.

3-25. DEFENSIVA CONTRA OS GOLPES AO CORPO

a. A defensiva na espada deve ser adaptada, em função dos diferentes alvos que são considerados em relação à mão do atacado. O atacante pode lançar seus golpes:

(1) Por cima e à direita da mão (linha de sexta).

(2) Por cima e à esquerda da mão (linha de quarta).

(3) Por baixo da mão (linha baixa).

b. Os meios de defesa a empregar contra estes diferentes golpes são os seguintes:

(1) Parada de sexta . Emprega-se contra os golpes dirigidos por cima e à direita da mão. Executa-se estendendo o braço, opondo o copo à direita e dirigindo a ponta contra o braço ou o corpo do adversário. A sexta é executada em um só tempo.

(2) Contra de sexta . Serve para evitar os golpes dirigidos à esquerda da mão. Consiste em passar a ponta sob a lâmina contrária, estendendo o braço, opondo o copo para a di

reita e tocando o braço ou o corpo do adversário. Comporta, como a sexta, um só tempo e deve assemelhar-se "a um desengajamento bem coberto, sobre um golpe por dentro".

(3) Arresto (unido ou recuando) sobre os ataques na linha baixa (Fig 3-24). Os golpes na linha baixa não devem ser parados e sim contra-atacados. A diferença de alcance favorece nitidamente o arresto, e a parada só faria perder tempo. O arresto deve visar o braço, a máscara ou o corpo do adversário. Ao mesmo tempo que se executa o arresto, deve-se fugir do alcance do adversário, aproximando o pé da frente do de trás. Esses três movimentos defensivos podem ser considerados como básicos e suficientes para assegurar uma proteção completa. Contudo, com o tempo e à medida do progresso do aluno, será útil familiarizá-lo com outras paradas que permitam maior variedade a seu jogo, sob o ponto de vista técnico.

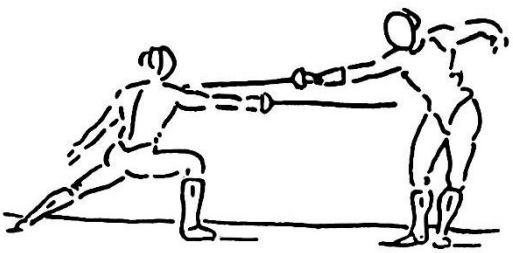

Fig 3–24

3-26. PARADAS SUSCETÍVEIS DE SEREM UTILIZADAS NA ESPADA

a. **Segunda** – É uma parada autoritária, forçando o ferro para baixo e para a direita. Feita com rapidez, ela desvia a mão do adversário para fora, descobrindo-a. É empregada sobre o ataque desferido no final de uma tomada de ferro.

b. **Sétima e oitava** – Protegem bem a parte inferior da mão e são utilizadas sobre os golpes às avançadas por baixo, quando se é surpreendido, ou eventualmente, contra os golpes à coxa ou à perna. Deve-se no entanto, dar preferência ao contra-ataque, sempre que se consiga descobrir a intenção do adversário.

c. **Quarta** – O maior inconveniente dessa parada é conduzir a lâmina para o lado do corpo. Ela permite a remessa, sobretudo na linha baixa. É entretanto utilizável nas seguintes condições: executada com a parte média da lâmina e sem deslocar a mão da sua posição, poderá ser empregada sobre os ataques lançados à dobra do antebraço; nos ataques ao corpo, por dentro, será executada estendendo o braço, a mão em oposição à esquerda com as unhas para cima.

ARTIGO VII

TOMADAS DE FERRO COMPOSTAS

3-27. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. No estudo dos ataques ao corpo vimos que o meio mais seguro de executá-los consiste em preceder os ataques de tomadas de ferro, e que essas tomadas podem ser executadas, seja em primeira intenção, seja em contratempo, provocando um arresto do adversário.

b. As tomadas de ferro compostas podem ser também executadas sobre os adversários rápido e que escapam facilmente. São tomadas de ferro sucessivas, executadas em sentidos diferentes, sobre o escape da lâmina contrária da primeira ou das primeiras.

c. Devem ser executadas em marcha, a fim de permitir a aproximação ao corpo do adversário, tornando desse modo cada vez mais difícil o escape do ferro. Os primeiros tempos dessas tomadas serão executados lentamente mas com firmeza, procurando-se maior contato com o ferro adversário.

d. A tomada de ferro final será feita rapidamente, em meio a fundo seguido de "a fundo" no momento do escape do adversário.

e. Deve-se chamar a atenção para que cada tomada seja mais rápida que a precedente, estendendo progressivamente o braço até a tomada final, que deve confundir-se com um "a fundo" bem desenvolvido.

ARTIGO VIII

ESCAPE

3-28. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Livra-se o atirador de uma tomada de ferro, parando-a ou escapando à sua ação.

b. As paradas de oposição ou as paradas cedendo são idênticas às do florete. O escape exige um estudo particularizado, pois não é executado na espada do mesmo modo que no florete.

c. No florete, a convenção exige que a ação ao ferro seja enganada, evitando completamente o contato. Por fraco que seja, este contato favorece ao atacante, mesmo quando ele se lança sobre a ponta adversa.

d. Em espada, ao contrário; a tomada de ferro só é eficaz quando afasta e mantém efetivamente o ferro do adversário. Por essa razão, os espadistas não devem arriscar-se a um ataque às cegas, sem ter procurado antes um contato com a lâmina do adversário. Por outro lado, enganar quer dizer "fugir à ação do ferro adversário muito cedo", o que pode dar margem a um ataque direto sobre a mudança de engajamento. O aconselhável e mais prudente, é suportar primeiro a ação do ferro adverso, para depois escapar.

e. Os escapes devem ser executados sempre recuando, seguidos de contra-ataques às avançadas a fim de manter a superioridade sobre o ataque em profundidade.

ARTIGO IX

VARIEDADES DE AÇÕES OFENSIVAS

3-29. REMESSA

a. A remessa, sob o ponto de vista técnico, é um "tem

po" sobre a resposta. É na esgrima de espada que ela tem melhor aplicação.

(1) Remessas em continuação do ataque. São insistências no ataque, concebidas, previamente e executadas com uma reserva de extensão, isto é, inclinando o corpo, desenvolvendo-se "a fundo", ou em flecha.

Empregam-se nos seguintes casos:

- sobre um adversário que após a parada abandona o ferro;

- cavando, sobre adversários que param por oposição e não respondem.

(2) Remessas executadas em arresto sobre respostas.

Ao contrário das precedentes, estas são realizadas após um ataque no mesmo lugar, opondo o copo sobre a resposta do adversário.

São em princípio previstas, quando realizadas na própria guarda, ou de oportunidade, quando o atirador resolve executá-la levantando a guarda.

Podem ser feitas nas seguintes circunstâncias:

- sobre uma resposta direta de um adversário não coberto;

- sobre uma resposta indireta ou composta;

- sobre uma resposta cavando às avançadas.

b. A fim de evitar qualquer erro, é preferível fazer a remessa quando se percebe um movimento defensivo do adversário ou sobre sua resposta. Quando executada em segunda intenção pode-se lançar o ataque inicial sem ir "a fundo", e dirigir a remessa contra as avançadas do adversário.

3-30. REPETIÇÃO

a. Consiste em lançar um segundo ataque, precedido de uma retomada de guarda para frente, sobre um adversário

que pára sem responder ou evita o golpe por meio de um recuo. É necessário assinalar que a repetição, em espada, apresenta uma certa desvantagem em relação às armas de convenção, de vez que não entra, no resultado, o julgamento.

b. É sempre perigoso que o adversário recoloque a ponta em linha entre os dois tempos da ação. Só repetir, portanto, diante de adversários que utilizam paradas curtas e que não respondem ou custam a responder.

c. Devem ser bem ligados ao ataque e não devem ser executadas depois que o pé da frente toque o solo.

d. Executam-se de preferência por desengajamento. Podem ser igualmente empregadas cavando às avançadas, de preferência combinadas com um ataque ao ferro.

3-31. OUTRAS

Existem ainda, como variedades de ações ofensivas na espada, o redobramento, a contra-ofensiva, a continuação do ataque e os contra-ataques.

ARTIGO X

LIÇÕES

3-32. 1a LIÇÃO - EXERCÍCIOS PRELIMINARES

- Empunhadura.
- A guarda.
- O meio a fundo.
- A flecha.
- Os deslocamentos.
- Posições de esgrima usadas na espada: sexta, quarta, sétima e oitava.

- Arresto ao corpo unindo atrás.

- Arresto ao corpo recuando.

3-33. 2a LIÇÃO - ESTUDO DA MEDIDA - AS TRÊS DISTÂNCIAS (à mão, ao braço, ao corpo):

- Sobre a minha guarda ponta baixa - atire à mão por cima;

- Sobre a minha guarda ponta baixa - atire ao braço;

- Sobre a minha guarda ponta baixa - atire ao corpo;

- Engajado em sexta - deslize atirando direto à mão;

- Engajado em sexta - deslize atirando direto ao braço;

- Engajado em sexta - deslize atirando direto ao corpo;

- Engajado em quarta - desengaje à mão;

- Engajado em quarta - desengaje ao braço;

- Engajado em quarta - desengaje ao corpo;

- Engajado em sexta - desengaje à mão;

- Engajado em sexta - desengaje ao braço;

- Engajado em sexta - desengaje ao corpo;

- Mesmos exercícios executados marchando e partindo a fundo;

- Mesmos exercícios executados em contra-ataques.

NOTA: – O objetivo desses exercícios é permitir ao aluno apreciar as três distâncias usuais em espada: à mão, ao braço e ao corpo. Não têm nenhuma outra utilidade prática.

3-34. 3a LIÇÃO

a. **Ataque às avançadas**

- Sobre a minha guarda ponta alta - atire à mão

por baixo opondo o ccpo para cima - em guarda, contra-ataque por cima recuando;

- Sobre a minha guarda ponta baixa - atire à mão por cima opondo o copo para baixo - em guarda, contra-ataque por baixo recuando;

- Eu me descubro por fora - atire à mão cobrindo-se à direita - em guarda, contra-ataque por cima recuando;

- Eu me descubro por dentro - atire à mão por dentro fazendo ligeira oposição à esquerda em guarda, golpe de arresto (por cima ou por baixo) recuando.

b. **Contra-ataques sobre os golpes às avançadas**

- Eu ataco cavando à mão por baixo - contra-ataque à mão por cima com oposição do copo para baixo recuando;

- Eu ataco cavando ao antebraço por cima - contra-ataque por baixo com oposição do copo para cima recuando;

- Eu ataco cavando por fora - contra-ataque por fora com oposição do copo para direita recuando;

- Sobre meu ataque cavando por dentro - contra-ataque por dentro com ligeira oposição do copo à esquerda recuando;

- Mesmo exercício sem comando (lição muda).

3-35. 4a LIÇÃO

a. **Ataques às avançadas cavando-arresto cavando**

- Ataques à mão por baixo - em guarda, contra-ataque por cima cavando;

- Ataque ao antebraço por cima cavando - em guarda, contra-ataque por baixo cavando;

- Ataque cavando por fora - em guarda, contra-ata

que por dentro cavando;

- Ataque cavando por dentro - em guarda, contra-ataque cavando por baixo;

- Mesmos ataques, redobrando os contra-ataques cavando e retomando a guarda.

b. **Ataques à retirada da mão**

- Finte à mão - eu retiro a mão baixando-a - siga-me atirando por golpe direto à mão por cima, cobrindo-se;

- Finte à mão - eu a retiro elevando-a - atire direto à mão por baixo cobrindo-se;

- Finte à mão - eu a retiro para a direita - atire direto por dentro cobrindo-se à esquerda;

- Finte à mão - eu a retiro para a esquerda - atire direto por fora, cobrindo-se à direita;

- Mesmos exercícios sem comando (lição muda).

c. **Defensiva contra os ataques sobre a retirada da mão**

- Sobre a minha finta à mão - dobre o braço baixando a mão - eu atiro direto à mão por cima - contra-ataque por cima cavando;

- Sobre a minha finta à mão - dobre o braço elevando a mão - eu atiro direto à mão por baixo - contra-ataque por baixo cavando. Etc, etc.

3-36. 5a LIÇÃO

a. **Ataques às avançadas precedidas de ataques ao ferro**

- Mesmos exercícios descritos nas 2a e 3a lições e mais os ataques às avançadas todos precedidos dos seguintes ataques ao ferro:

- pressão;

- batida;

- forçamento;

- sobre a minha guarda alongada ponta alta - faça pressão e atire à mão por baixo - em guarda - contra-ataque por cima recuando;

- sobre a minha guarda alongada - bata e atire à mão por baixo cavando. Etc, etc.

b. **Ataques à perna**

- sobre a minha guarda alongada, ponta alta, faça pressão e atire à perna;

- sobre a minha guarda, ponta baixa - bata (force) em segunda e atire à perna.

c. **Defensiva contra os ataques às avançadas precedidos de ataques ao ferro**

- siga as indicações dadas ao artigo IX do presente capítulo.

d. **Defensiva contra os ataques à perna**

- em guarda, braço alongado, ponta alta - eu faço pressão e atiro à perna - contra-ataque ao braço fazendo ajuntamento para trás (ou recuando);

- em guarda, braço alongado, ponta baixa - eu bato em segundo e atiro à perna - resista à batida e contra-ataque o braço fazendo ajuntamento e recuando.

3-37. 6a LIÇÃO

a. **Ataques ao corpo**

- Ataques à retirada do braço do adversário:

- Finte à mão marchando - eu dobro o braço - atire ao corpo cobrindo-se;

- Finte à mão marchando - eu dobro o braço - atire à máscara;

- Finte à mão marchando - eu dobro o braço - ati

re à perna;

- Finte à mão por dentro - eu paro contra de sexta dobrando o braço - contra-desengajar ao corpo cobrindo-se;

- Finte à mão por baixo - eu paro segunda abaixando a mão - desengaje ao corpo por cima.

b. **Defensiva conveniente**

- O instrutor retira a mão sobre a finta e contra-ataca sobre o 2º tempo do ataque (arresto direto ou por esquiva);

- Ataques ao corpo após convite às avançadas;

- Faça discreto convite de quarta marchando - eu ataco meio a fundo à mão, por fora - oponha sexta e atire direto ao corpo;

- Convite de sexta alta marchando - eu atiro meio a fundo à mão, por baixo - oponha oitava (sétima) atire ao corpo;

- Convite de sexta marchando - eu atiro à mão por dentro meio a fundo - contra de sexta, oponha e atire ao corpo.

3-38. 7a LIÇÃO

a. **Ataques por tomadas de ferro simples e contratempo**

- Sobre meu braço estendido - bata em quarta, mude de engajamento, oponha em sexta e atire direto;

- Sobre meu braço estendido - faça pressão em sexta, mude de engajamento e ligue de quarta em oitava - atire direto;

- Sobre meu braço estendido - faça pressão em quarta, mude de engajamento, envolva em sexta e atire direto;

- Sobre meu braço estendido ponta baixa - bata em

sétima, mude de engajamento envolva em segunda e atire direto;

- Marchando, finte à mão por baixo - eu arresto - oponha sexta e atire direto;

- Marchando, finte à mão por baixo - eu arresto - ligue de quarta em oitava e atire direto;

- Marchando, finte à mão por cima - eu arresto por baixo - envolva em segunda e atire direto.

b. **A defensiva conveniente**

Deve comportar:

- Uma parada de oposição sobre uma tomada de ferro final. Ou um escape do ferro adversário ao contato.

3-39. 8a LIÇÃO

a. **Tomadas de ferro compostas**

- Sobre meu braço estendido - ligue de quarta em oitava marchando - eu escapo - ligue de sexta em sétima;

- Sobre meu braço estendido - ligue de sexta em sétima marchando - eu escapo - oponha em sexta, atire direto;

- Sobre meu braço estendido - oponha sexta marchando - eu escapo - envolva em seguida, atire direto;

- Sobre meu braço estendido - oponha sexta marchando - eu escapo por cima - ligue de quarta em oitava - eu escapo por cima - oponha (ou envolva em sexta), atire direto;

- Sobre meu braço estendido - ligue de quarta em oitava marchando - eu engajo por cima - oponha sexta - eu escapo por baixo - envolva em segunda, atire direto.

b. **Defensiva conveniente**

- Pode ser uma parada de oposição sobre a tomada de ferro final ou por um escape ao contato do ferro recuando.

3-40. 9a LIÇÃO - A REMESSA - OS REDOBRAMENTOS

- Atire direto ao braço - eu paro sexta e abandono o ferro - continue direto ao braço;

- Desengaje por dentro - eu paro quarta dobrando o braço - faça remessa ao corpo por baixo;

- Desengaje por cima - eu oponho sexta sem responder - faça remessa à mão, cavando por baixo;

- Atire direto ao braço, por cima - eu paro sexta e respondo direto - faça remessa à mão levantando a guarda;

- Desengaje por cima - eu paro sexta e respondo por desengajamento - faça remessa ao antebraço por cima;

- Atire direto por cima - eu paro sexta e respondo à mão cavando por baixo - faça remessa à mão por cima, opondo com o copo e levante a guarda;

- Desengaje ao braço por cima - eu paro sexta e não respondo - redobre por desengajamento ao braço por dentro,

- Desengaje ao braço por dentro - eu paro quarta sem responder - redobre por desengajamento ao antebraço por cima;

- Atire direto por cima - eu paro sexta sem responder - redobre batendo - golpe direto à mão por baixo.

CAPÍTULO 4

SABRE

ARTIGO I

GENERALIDADES

4-1. BASES DA ESGRIMA DE SABRE

a. A esgrima de sabre baseia-se na mobilidade, na simplicidade e nas noções de tempo e medida.

b. Sua mobilidade exige com freqüência o emprego da flecha, forma mais rápida de deslocamento que a marcha ou o salto.

c. A simplicidade leva o praticante a suprimir todo movimento amplo e inútil, bem como as longas preparações e a execução de numerosas fintas, que espõem o atirador aos contra-ataques adversários. Exige também a simplificação das paradas e posições, prescrevendo apenas as essenciais para cobrir qualquer parte ameaçada, mais valendo a perfeita execução de um pequeno número de paradas que o conhecimento de grande número delas, algumas de aplicação muito rara e facilmente substituíveis pelas paradas básicas.

d. A versatilidade da arma, tocando de ponta, corte e contra-gume exige noções de tempo e de medida que permitam um largo emprego dos contra-ataques, mais rápidos de executar que as paradas e respostas.

e. As quatro bases do sabre, mobilidade, simplicidade, tempo e medida, levam a recomendar que os movimentos das paradas e respostas sejam sempre ligados, sem destaque de uma ação sobre a outra, formando um conjugado em um só tempo de esgrima, e obrigam a uma rápida volta à guarda e rutura da medida para impedir a ação de reação do adversário.

4-2. DECOMPOSIÇÃO DA APRENDIZAGEM

a. A aprendizagem do sabre independe, para o aluno, da prática anterior do florete. O sabre tem características próprias e exige qualidades específicas, que só muito vagamente se ligam às outras armas, constituindo como que uma especialidade na esgrima.

b. No presente capítulo deste manual, os movimentos e atitudes similares aos do florete ou da espada deixarão de ser definidas e explicadas, para evitar repetições de assuntos já tratados.

c. A aprendizagem do sabre pode ser decomposta em três ciclos:

(1) Num primeiro ciclo, trata-se de dar ao aluno os conhecimentos gerais necessários para a prática de assaltos simples e não de competição.

(2) Num segundo ciclo, o aluno receberá uma instrução complementar, para poder tomar parte em competições e adquirir conhecimento completo da técnica e da tática do sabre, a fim de poder fazer uso de suas próprias observações e melhorar suas qualidades como esgrimista.

(3) Num terceiro ciclo, caberá ao instrutor a observação dos pontos fracos ou deficientes da execução do aluno e sua correção, por meio de lições específicas, incidindo sobre esses pontos. É uma correção e um aperfeiçoamento do sabrista já formado.

d. A decomposição do ensino em lições (artigo XIX do presente capítulo), apresenta um exemplo dessa compartimentação da aprendizagem do sabre. Caberá ao instrutor a dosagem do ensino e a repetição de cada série para obter perfeita execução por parte do aluno.

4-3. DESCRIÇÃO DA ARMA

a. O sabre é uma arma de ponta e corte, pesando aproximadamente 500 gramas. Divide-se em: lâmina e armação.

b. A lâmina, com um comprimento inferior a 900mm, divide-se em três partes:

(1) Fraca - parte ofensiva, compreendendo o primeiro terço da lâmina.

(2) média - destinada aos engajamentos e ataques ao ferro.

(3) forte - parte defensiva, situada entre a parte média e o copo, devendo, em princípio, suportar os choques dos ataques, das respostas e das contra-respostas.

c. A armação é constituída pelo copo, o punho e o pomo. O copo protege a mão, o punho serve para manter a arma e manejá-la, e o pomo, para dar equilíbrio.

4-4. PARTES VÁLIDAS

A superfície válida no sabre é constituída pela parte superior do corpo acima dos quadris (Fig 4-1).

Fig 4–1

4-5. EMPUNHADURA DA ARMA

a. Segura-se a arma pelo punho com o polegar alongado e o indicador dobrado, os outros três dedos dobrados e juntos, com as extremidades repousando no lado interno do punho, que fica alojado no espaço formado pela dobradura dos dedos (Fig 4-2).

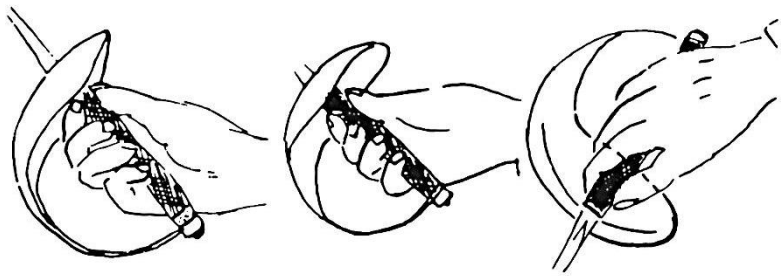

Fig 4–2

b. Tal empunhadura facilita o "doigté", responsável pelo domínio, controle e velocidade dos golpes, que serão mais rápidos, mais leves e mais precisos.

c. O dedo polegar exerce papel importante na empunhadura da arma. Na ofensiva, facilita "fouetté" (chicotear rápido com a lâmina) no final do ataque, realizado pela contração dos dedos seguida de ligeira flexão do punho.

d. As empunhaduras complicadas diminuem a precisão dos golpes, cansam os dedos e os mantém contraídos.

4-6. A GUARDA

a. A guarda (Figs 4-3 e 4-4) é a posição que permite ao atirador estar pronto para atacar ou defender-se.

É tomada em três tempos, partindo da posição fundamental.

(1) Primeiro tempo - girar sobre os calcanhares.

(2) Segundo tempo - o braço se eleva, ficando a pon

ta do sabre na altura dos olhos, a arma no prolongamento do braço, a mão do outro braço fixada sobre o quadril, cotovelo coberto pelo corpo, as pernas estendidas sem rigidez, os pés em esquadro.

(3) Terceiro tempo - flexionar as pernas e colocar o pé esquerdo a cerca de um passo atrás, dobrar o braço armado, com o corte do sabre para a frente, e trazê-lo à posição de terça: guarda fundamental.

Fig 4–3 – frente

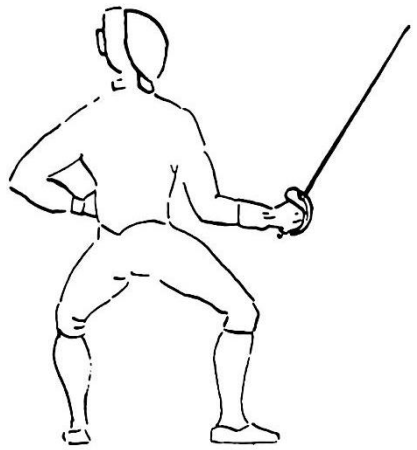

Fig 4–4 – costas

b. A posição correta na guarda de terça protege realmente as avançadas, particularmente o flanco, assegurando precisão aos golpes.

c. Deve-se evitar a flexão exagerada do corpo para a frente e para o lado, o que acarreta uma posição defeituosa do joelho da frente, diminuindo a velocidade do atirador. As coxas, as pernas e o solo formam um pentágono.

d. Durante o combate para ganhar em mobilidade, muitas vezes, o esgrimista diminui a flexão das pernas. O peso do corpo cai, ligeiramente, mais sobre a perna de trás.

e. A ponta da arma fica à altura do olho esquerdo, medianamente avançada, a fim de facilitar as ações ofensivas, ou defensivas. Esta posição da lâmina, com a ponta para dentro, permite sobre um ataque simples à cabeça, executar ra-

pidamente a parada de 5a, e ainda dificulta ao adversário a execução de ataques ao ferro.

4-7. CUMPRIMENTO

É um gesto de cortesia. Deve ser executado com firmeza e elegância, devendo o esgrimista encarar francamente seu adversário.

Estando na posição fundamental, dobrar o braço armado e colocar a mão à altura do queixo, as unhas voltadas para o corpo, o antebraço contra o peito, a lâmina no prolongamento do antebraço; ao mesmo tempo, colocar sobre o quadril a outra mão, com o punho fechado. Em seguida, abaixar a arma levando-a ligeiramente para a direita (esquerda para os canhotos), com a lâmina no prolongamento do braço e a ponta a cerca de 10cm do solo.

4-8. OS DESLOCAMENTOS

Os deslocamentos processam-se como no florete e na espada.

4-9. O "A FUNDO"

a. Para partir "a fundo" - estender o braço armado, vivamente e sem rigidez, punho na altura do queixo, arma na horizontal, com o corte para fora, polegar para dentro e unhas para baixo. Levar em seguida o pé direito (esquerdo) à frente, rente ao solo e estender francamente a perna esquerda (direita), o joelho direito (esquerdo) na vertical passando pelo meio do pé, corpo ligeiramente inclinado para a frente, mão na altura dos olhos. A mão livre conserva-se fechada na mesma posição em que se achava na guarda.

b. No começo da instrução, o estender o braço e o avanço da perna da frente serão feitos em dois tempos (Fig 4-5). Logo que se obtenha a coordenação do movimento, a ação passará a ser feita num só tempo.

c. No sabre a extensão do "a fundo" é variável, segundo o alvo escolhido. Contudo, curto ou longo, o "a fundo" deve ser flexível, rápido e bem regulado.

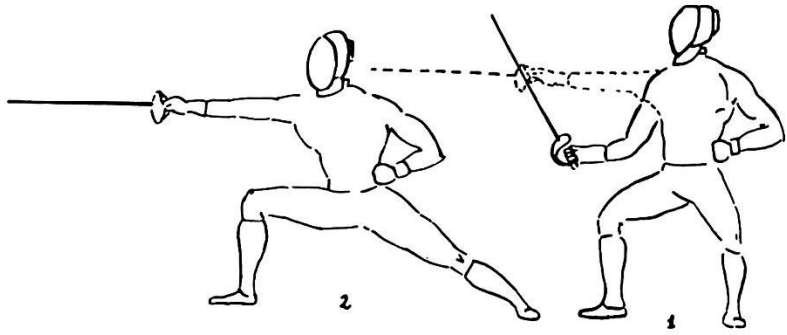

Fig 4–5

4-10. O "MEIO A FUNDO"

a. Seu mecanismo é idêntico ao do "a fundo", porém de menor amplitude. Seu objetivo é assegurar ao atirador a possibilidade de uma grande rapidez na ação seguinte, principalmente quando o meio a fundo precede uma retomada de guarda para a frente ou para trás, visando a execução de uma remessa, um redobramento, etc.

4-11. MECANISMO DA RETOMADA DA GUARDA

a. Estando "a fundo", transportar o peso do corpo para a perna de trás, que se dobrará vivamente, recolocando o pé na frente em sua posição anterior, por um movimento rasante ao solo (Fig 4-6).

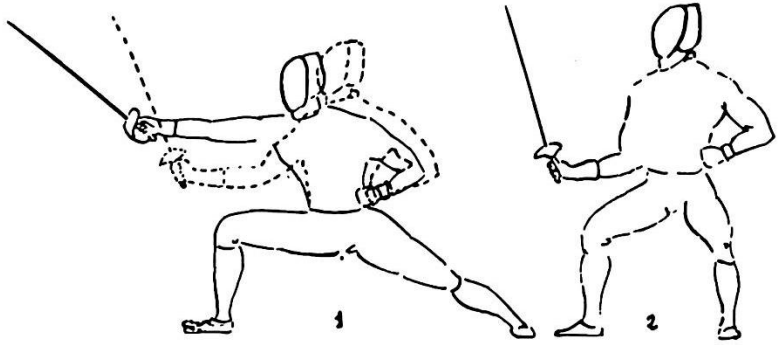

Fig 4–6

b. A volta à guarda pode também fazer-se para a frente, colocando o pé de trás na devida distância do pé da frente, que não sai do lugar.

ARTIGO II

A FLECHA

4-12. CONSIDERAÇÕES GERAIS

É a forma mais rápida de realizar ataque de ponta ou de corte.

É executada como no florete e na espada, tomando a mão as posições correspondentes aos golpes de ponta, gume ou contra-gume (Fig 4-7).

4-13. EXECUÇÃO

Existem três maneiras de executar:

a. **Flecha de imobilidade**

A flecha direta da imobilidade permite atacar eficazmente da medida do a fundo à medida do passo avante a fundo. A figura 4-7 mostra as fases da evolução da flecha até o momento em que o corte da lâmina toca o alvo. Todos os gestos a seguir devem permitir ao executante da flecha recuperar seu equilíbrio sem esquecer de fechar (recolhendo o braço) a linha ameaçada por uma eventual resposta.

b. **Flecha em marcha**

Do mesmo modo que a anterior é feita por desequilíbrio. O avanço em marcha tem por fim a busca da medida ideal e da posição para a flecha. É normalmente iniciada na longa medida. É necessário, durante a execução da marcha, abalar a mão do adversário com a ajuda de fintas que devem ser efetuadas em perfeita sincronização com o deslocamento. O número de passos à frente não é fixo. A busca da posição ideal da partida em flecha e da medida correta são os fatores determinantes.

c. **Flecha com meio a fundo**

Neste processo a primeira ação pode ser efetuada por meio a fundo e flecha, ou com meio a fundo-retomada da guarda para a frente-flecha.

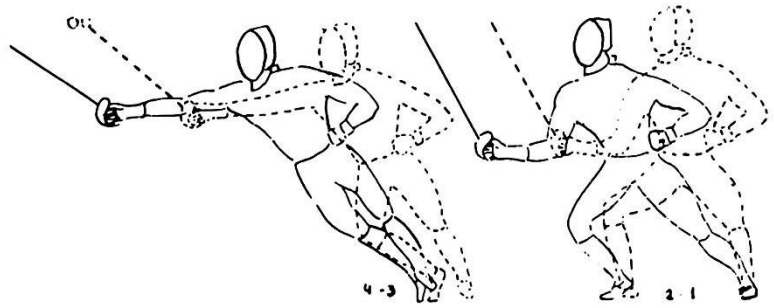

Fig 4–7

ARTIGO III

AJUNTAMENTO

4-14. CONSIDERAÇÕES GERAIS

Ajuntamento é a ação de voltar ao primeiro tempo da guarda, trazendo o pé de trás para junto do da frente ou inversamente, conforme o ajuntamento seja feito para a frente ou para trás.

Ele precede geralmente o cumprimento, podendo ser empregado durante a lição, para descontrair o aluno.

Pode ser executado partindo da posição de guarda ou de "a fundo".

ARTIGO IV

PRINCÍPIOS TÁTICOS

4-15. CONSIDERAÇÕES GERAIS

As regras gerais referentes à esgrima de florete e espada são aplicáveis ao sabre. Contudo, sua prática apresenta algumas particularidades devidas à dupla propriedade que possui o sabre de ferir de ponta e de corte. Daí decorrem os seguintes princípios específicos:

a. Nos ataques e nas respostas às vezes os golpes de ponta são preferíveis aos de corte, por serem de execução mais rápida, atingirem mais longe e, além disso, expõem menos o atirador aos contra-ataques. Em princípio devem ser precedidos de ataques ao ferro ou mesmo de tomadas de ferro.

b. Os golpes de corte têm preferência para os ataques às avançadas (mão, ante-braço e braço armado), pois não exigem a mesma precisão que os ataques de ponta, sendo também longamente empregados nos ataques ao corpo e à cabeça.

c. A mão e o ante-braço devem estar sempre cobertos contra os golpes de corte.

d. Em presença de um atacante que levanta o braço para dar um golpe de corte, abaixar-se rapidamente, com o braço estendido na direção do peito do adversário e contra-atacar de ponta, por um golpe de tempo, de arresto ou por uma simples tensão.

e. Procurar todas as oportunidades para contra-atacar o ante-braço.

f. Romper, logo após ter realizado um ataque, que atinja ou não o alvo, para não se expor a um golpe consecutivo do adversário, o que é sempre possível no assalto de sabre.

ARTIGO V

BASES DA DEFENSIVA

4-16. AS PARADAS

a. O esgrimista tem necessidade de proteger:

- o lado direito do corpo (flanco);
- o lado esquerdo do corpo (ventre);
- a cabeça.

b. O sistema defensivo apoia-se em três paradas básicas, que dão uma proteção suficiente ao flanco, ventre e cabeça, isto é, contra os ataques em terça, quarta e quinta:

(1) A parada de terça (Fig 4-8) protege o flanco e a mangueta exterior. Para executá-la, o sabrista, estando em guarda, dirige o corte para o exterior, por uma ligeira flexão do punho.

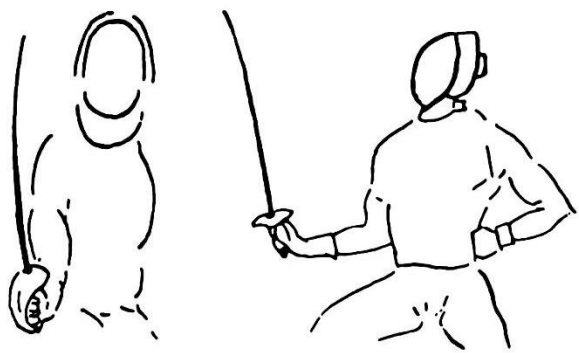

Fig 4–8

(2) A parada de quarta (Fig 4-9) protege o ventre e executa-se da seguinte forma: colocar a mão um pouco mais baixa que a cintura, dedo polegar ao lado do corpo, unhas voltadas para o exterior, punho ligeiramente distendido, a lâmina ligeiramente inclinada em relação à vertical com o corte

na direção em que vai ser feita a parada. O braço é flexionado com o cotovelo na altura do quadril.

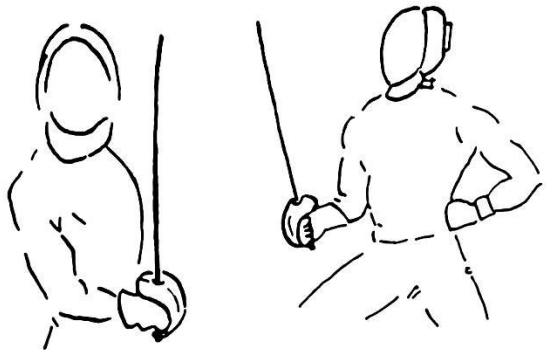

Fig 4–9

(3) A parada de quinta (Fig 4-10) protege a cabeça. Nesta posição a mão fica um pouco mais alta que a cabeça e à frente dela, o polegar para baixo, os demais dedos com as unhas voltadas para a frente, a lâmina na horizontal com o corte para cima e o braço flexionado, com o cotovelo aproximadamente na altura do ombro.

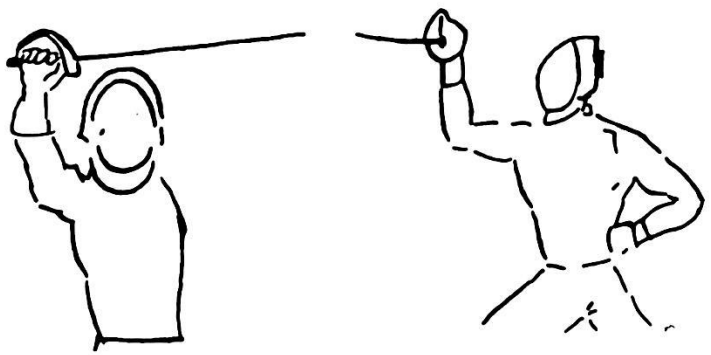

Fig 4–10

b. Essas três paradas, instintivas e eficazes, possibilitam ao principiante a aquisição de um sistema de defesa simplificado.

c. São paradas complementares as de prima, segunda, contra de terça e contra de quarta.

(1) A parada de prima (Fig 4-11) defende contra os golpes dirigidos à mangueta, ao flanco e ao corpo. É executada com o braço 3/4 alongado, "cedendo", sob uma deslizada de ponta em terça.

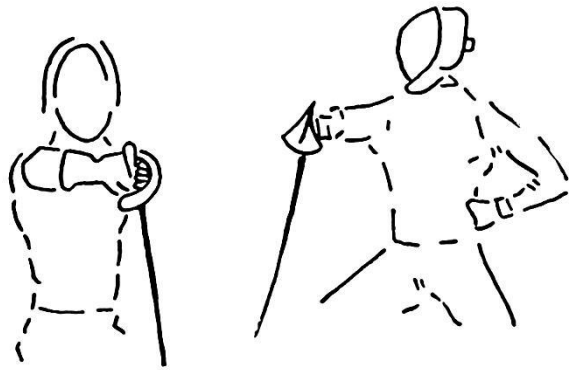

Fig 4–11

(2) A parada de segunda (Fig 4-12) defende contra os golpes lançados à mangueta, ao flanco e ao corpo. É executada com o braço 3/4 alongado, mão para o exterior à altura da cintura, o punho em ligeira extensão, o polegar para baixo, unhas voltadas para o exterior, lâmina diante do corpo com o corte para a direita, ponta da arma na direção e na altura do flanco.

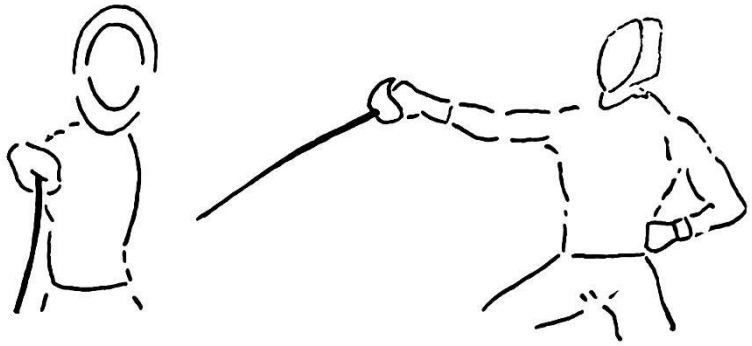

Fig 4–12

(3) O contra de terça (Fig 4-13) é um movimento circular, que consiste em passar a lâmina por baixo do ferro adverso, para retomar a posição anterior (terça). Em sua execução, a mão se eleva a fim de que a parada seja feita com o forte da lâmina.

Fig 4–13

(4) O contra de quarta (Fig 4-14) é igualmente um movimento circular que consiste em passar a lâmina por baixo do ferro adverso para retomar a posição de quarta. Em sua execução, a mão se eleva a fim de que a parada seja feita com o forte da lâmina.

Fig 4–14

4-17. RESPOSTAS E CONTRA-RESPOSTAS

a. A resposta é um movimento ofensivo executado após a parada de um ataque (Fig 4-15 a 4-19).

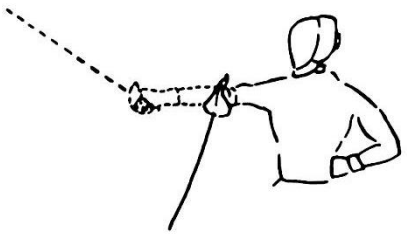

Fig 4–15 – Parada de prima com resposta

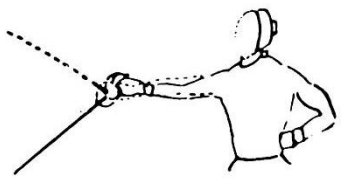

Fig 4–16 – Parada de segunda com resposta

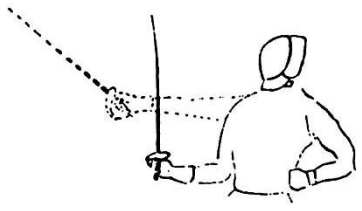

Fig 4–17 – Parada de terça com resposta

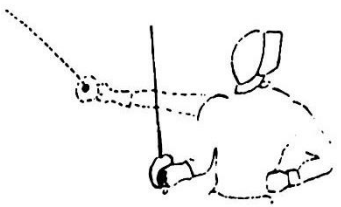

Fig 4–18 – Parada de quarta com resposta

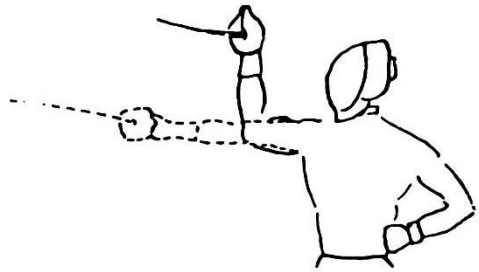

Fig 4–19 – Parada de quinta com resposta

As respostas de sabre executam-se de preferência com o corte, que exige menos precisão que a ponta. Entretanto, não devem ser desprezadas as respostas de ponta, que podem surpreender mesmo a um atirador experimentado.

As respostas de corte são dadas às avançadas e ao corpo. Podem ser simples ou compostas, de "tac au tac" ou a tempo perdido.

b. A contra-resposta baseia-se nos mesmos princípios que a resposta. É um movimento ofensivo executado depois de se ter parado uma resposta. É portanto, no correr de uma frase de armas, a segunda ação ofensiva que se segue ao ataque.

c. As respostas e contra-respostas executam-se:

- a pé firme;
- em marcha;
- em retirada;
- partindo a fundo;
- em flecha.

ARTIGO VI

BASES DA OFENSIVA

4-18. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. O ataque é uma ação ofensiva comportando o alongamento do braço armado, em "meio a fundo", a fundo ou em flecha.

A extensão do braço deve preceder a partida das pernas.

b. São qualidades indispensáveis ao ataque: a precisão, a velocidade e a agilidade na execução dos golpes, que devem terminar sem brutalidade.

c. O ataque pode ser simples ou composto, com ou sem preparação e dirigido às seguintes partes:

- avançadas: mão, antebraço e braço;
- corpo: ventre, flanco e ombro;
- cabeça: alto da cabeça, face esquerda e face direita.

(1) As avançadas são visadas de preferência para os contra-ataques e ataques de corte.

(2) O ataque de ponta mais recomendável ao corpo, deverá ser executado em perfeita cobertura para evitar os contra-ataques.

d. O ataque é simples quando o golpe é dirigido diretamente a uma das partes acima definidas e executado por um golpe direto, um desengajamento ou um corte (coupé).

4-19. ATAQUE AO FLANCO

a. Quando se dirige um ataque ao flanco do adversário, para que haja segurança, deverá ser realizado da seguinte maneira: braço estendido, mão bem para o exterior, unhas para baixo, lâmina na horizontal.

b. Deve ser dirigido bem para o exterior para evitar o contra-ataque às avançadas.

c. A "charneira" neste ataque é feita no punho (golpe de flanco vindo do interior) e não na articulação do cotovelo, o que torna o ataque descoberto, por ficar muito distante do corpo. Sendo o sistema ofensivo orientado pela articulação do punho, torna-se necessário proteger a "charneira" por uma operação do copo.

d. No ataque ao flanco, a lâmina fica na horizontal, devendo o golpe ser dado perpendicularmente ao alvo visado.

4-20. ATAQUE À CABEÇA

a. Segundo os mesmos princípios, o ataque à cabeça (Fig 4-20) sendo uma ação de baixo para cima, a "charneira" fica situada no punho, por baixo.

b. O ataque à cabeça é executado do seguinte modo: braço estendido, mão baixa e à altura do meio do corpo, polegar para cima, lâmina na vertical.

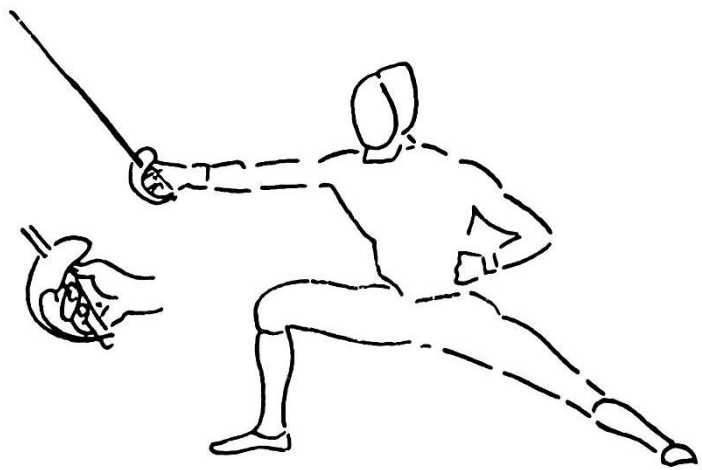

Fig 4–20

4-21. ATAQUE AO VENTRE

a. O ataque ao ventre (Fig 4-21) vindo do exterior para o interior, a "charneira" situa-se no lado de dentro do punho.

b. O ataque será executado com o braço estendido, a mão para o interior, as unhas para cima, o polegar para o exterior e a lâmina na horizontal.

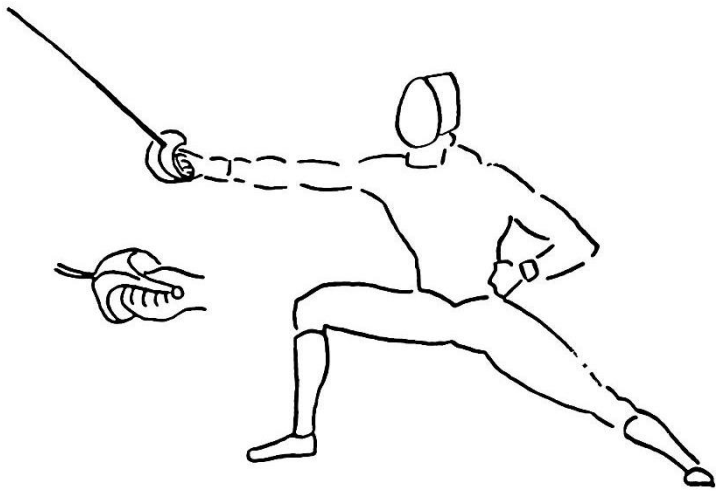

Fig 4–21

4-22. ATAQUE SIMPLES

a. Os ataques simples (iguais aos do florete, com as características do sabre) exigem a maior coordenação dos braços e pernas em sua execução. A extensão do braço deve ser bem coberta, o ombro deve permanecer descontraído e sem rigidez.

b. Quando necessário, deve-se reforçar o alongamento do braço, com um avanço do corpo para a frente.

c. A partida das pernas será seguida imediatamente da extensão do braço, qualquer que seja o modo de realização do ataque ("meio a fundo", "a fundo" ou flecha).

4-23. GOLPE DE PONTA

a. Os golpes de ponta (Fig 4-22) são empregados no ata

que, no contra-ataque e na contra-resposta.

b. No ataque, executam-se do seguinte modo: braço estendido, mão para o exterior, ponta da arma em frente ao alvo visado, unhas para baixo e polegar para o interior.

c. O "arresto" de ponta executa-se: por cima, com a mão mais alta que a linha do ombro fazendo oposição à ação do adversário e, por baixo, com a mão na altura da linha dos ombros. O indicador deve estender-se ao longo do punho.

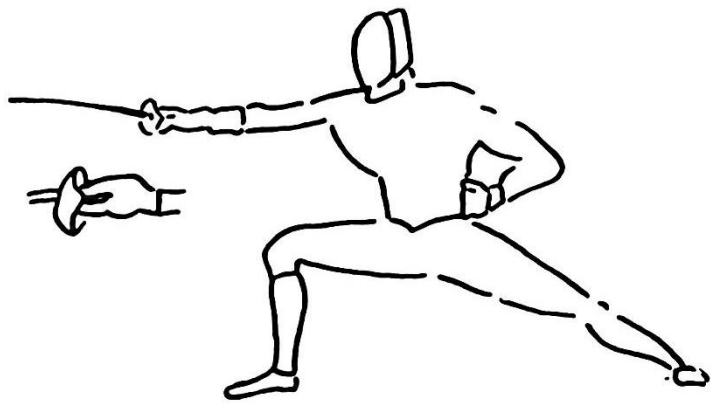

Fig 4–22

4-24. AS FINTAS

a. Dá-se o nome de finta a todo simulacro de ataque que provoque um reflexo defensivo. Seu objetivo é obrigar o adversário a descobrir-se.

b. A finta compõe-se de uma extensão de braço, reforçada algumas vezes por um avanço do corpo. Pode, todavia, provocar no adversário ações ofensivo-defensivas (contra-ataques), ou ofensivas (ataques sobre a preparação).

c. A finta deve possuir todas as características de um ataque real: velocidade, energia, autoridade, precisão, sem esquecer a preocupação primordial de cobrir a extensão do braço por uma oposição, de modo a livrar-se dos contra-ataques.

d. A finta deve provocar e enganar a parada. Tal engano da parada deve ser executado com o menor afastamento possível da mão e muito "doigté". Pode ser executada com a ponta ou com o corte, dependendo o sucesso final, em ambos os casos da instantaneidade da partida das pernas (coordenação).

e. Chamam-se fintas de base às ações que correspondem aos ataques simples e são executadas seguindo o mesmo princípio destes:

(1) Finta ao flanco . braço alongado, mão baixa à altura do meio do corpo, polegar para cima e lâmina na horizontal.

(2) Finta à cabeça . braço alongado, mão baixa à altura do meio do corpo, polegar para cima e lâmina na vertical.

(3) Finta ao ventre . braço alongado, mão para dentro, unhas para cima, polegar para o exterior e lâmina na horizontal.

f. Essas fintas nem sempre são suficientes para perturbar um atirador calmo e senhor de si. É preciso, para obter algum resultado, acentuar as fintas, o que se consegue:

(1) Pelo avanço do corpo.

(2) Pela inclinação mais ou menos acentuada da lâmina para a frente.

É bastante difícil que o adversário não se deixe impressionar por essas fintas, mantendo-se a pé firme e em sua distância.

4-25. ATAQUES COMPOSTOS

a. O ataque é composto quando o golpe final é precedido de uma ou mais fintas.

b. Essas fintas podem ser dirigidas às avançadas (de corte), ou ao corpo (ponta e corte).

c. Se o ataque simples requer velocidade e oportunidade,

o ataque composto exige sobretudo, julgamento preciso, golpe de vista e perfeita coordenação.

d. As indicações sobre o mecanismo desses ataques (medida, alvo, meios de cobertura, final do golpe de corte), possibilitam executar os ataques compostos, com fintas às avançadas, seguidas de finais ao corpo ou inversamente.

e. Deve-se evitar a execução de muitas fintas antes do final do ataque, devido aos contra-ataques que elas provocam.

f. Nos ataques compostos realizados marchando, cada passo deve ser acompanhado de um engano de ferro e o ataque final executado a fundo, com um passo à frente e a fundo, em meio a fundo ou em flecha.

ARTIGO VII

VARIEDADES DE AÇÕES OFENSIVAS

4-26. CONTRA-ATAQUES

a. **Considerações gerais** — Contra-atacar é atacar sobre o ataque, tentando ganhar um determinado tempo sobre ele.

A execução do contra-ataque deve ser julgada e conduzida com precisão e oportunidade. É indispensável fazer seguir o contra-ataque por uma parada e, se possível, por uma resposta, a fim de desenvolver a velocidade da mão e evitar uma continuação do ataque.

A prática judiciosa do contra-ataque permite ao executante arrestar os ataques perigosos, suprindo assim uma falta de velocidade da sua defensiva. Por outro lado, a prática do contra-ataque força o atacante a uma preocupação constante, para não ver desfeitos seus ataques.

A execução do contra-ataque não exige mais do que a extensão do braço, a descontração e o "doigté", qualidades que asseguram uma grande rapidez, tudo combinado com a retirada, que protege contra o contra-ataque adverso e esclarece a

dúvida sobre a prioridade do ataque ou do contra-ataque.

O contra-ataque é executado, especialmente de corte ou de contra-corte, sobre as avançadas, raramente ao corpo e com a ponta.

b. **Análise dos contra-ataques sobre os ataques simples**

(1) Contra-ataque à mangueta externa por ser o lugar mais vulnerável no ataque ao flanco.

(a) O golpe na mangueta executa-se da seguinte maneira: braço estendido, corte para baixo, polegar para cima, unhas para baixo, mão para o exterior (Fig 4-23).

Fig 4–23

(b) Não se deve perder a oportunidade em que o atacante retira o braço, para tocá-lo na mangueta (Fig 4-24), retomando à parada de terça sobre o final do movimento.

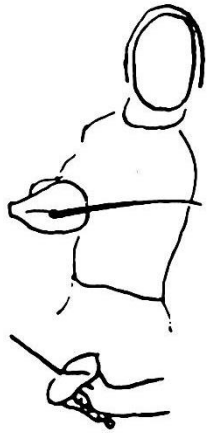

Fig 4–24

(2) O contra-ataque à mangueta por baixo, sobre o ataque à cabeça.

(a) No ataque à cabeça, o ponto naturalmente visado pelo contra-ataque é a mangueta por baixo e deve ser executado com braço estendido, corte para cima, polegar para baixo, unhas para a frente, mão para o exterior (Fig 4-25).

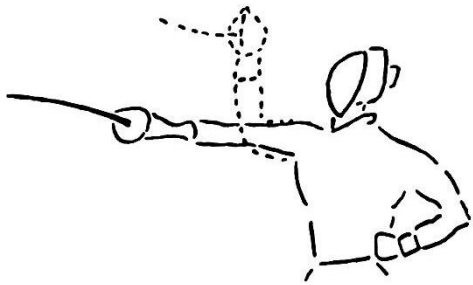

Fig 4–25

(b) Deve-se contra-atacar no momento em que o adversário levanta o braço, executando em seguida a parada de quinta, para evitar o final do ataque.

(3) Contra-ataque à mangueta, sobre um ataque ao ventre.

(a) Sobre um ataque ao ventre, o ponto a contra-atacar está situado no interior do punho (lado do corpo).

(b) Dirigir o contra-ataque à mangueta interior do seguinte modo: braço estendido, lâmina "cavando" ligeiramente, corte para baixo, polegar para cima, unhas para o corpo, mão para o exterior.

(c) Este contra-ataque deve ser executado no momento da retirada do braço do atacante para trás e para o exterior, ou quando realizar o molinete para o exterior ou ainda, quando executar o molinete circular. Em seguida, colocar a mão em quarta, a fim de parar o final do ataque (Fig 4-26).

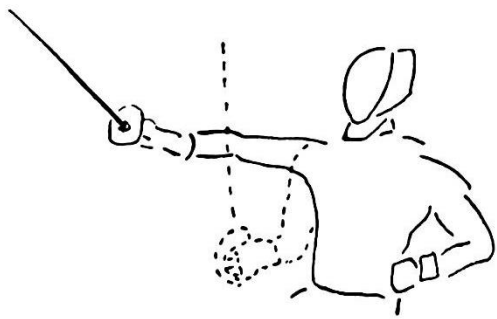

Fig 4–26

(4) Esses três contra-ataques executam-se com a mão para o exterior e partem da posição de terça. Podem também partir de quinta ou de quarta. Sua execução permanece a mesma e a parada é idêntica à tomada no final do ataque.

Pode-se igualmente contra-atacar por baixo, por dentro ou por meio de um contra-corte. Este contra-ataque é eficaz, mas de execução difícil, mormente quando, em caso de insucesso, deve ser seguido de uma parada.

O contra-ataque pode ser efetuado "cavando"; partindo de uma posição descoberta: convite de quarta. Para executá-lo, deve-se levar a mão para o interior, corte para baixo, polegar para cima, unhas para o interior e depois tomar a parada de terça ou de quinta para evitar o final do ataque.

4-27. REDOBRAMENTO E REPETIÇÃO

a. Estando "a fundo", o redobramento é a retomada de uma ação ofensiva, momentaneamente suspensa, contra um adversário que parou o primeiro ataque sem responder.

b. O redobramento deve ser concebido e executado de maneira a evitar uma resposta, sempre possível, sobre o "a fundo".

c. É aconselhável, para não correr esse risco, realizar primeiro um falso ataque (meio a fundo) e terminar o "a fundo" executando o redobramento.

d. Há conveniência em terminar esse movimento por golpe de corte, em vista da pequena distância que separa os dois atiradores.

e. As respostas não devem ser retardadas para não dar oportunidade aos redobramentos de ataque. Os dois tempos da parada-resposta devem praticamente confundir-se. A parada com resposta imediata é a melhor maneira de combater o redobramento.

f. O redobramento, depois da retomada da guarda consiste em nova ação ofensiva, imediatamente ou não, sobre um adversário que para recuando sem responder, ou que evita o primeiro golpe com uma retirada.

g. Para defender-se do redobramento; parar ou não, o primeiro ataque, recuando, depois. contra-atacar e parar o final.

h. Repetição- Igual à do florete, com as características do sabre.

4-28. REMESSA - CONTRA-OFENSIVA - CONTINUAÇÃO DE ATAQUE

a. **Remessa** – É a ação ofensiva simples imediata sem dobrar o braço, após uma parada ou retirada do adversário, seja porque este abandona o ferro sem responder, responde tardiamente, ou ainda, executa uma resposta composta.

(1) Deve de preferência, ser dada de corte e sobre as avançadas.

(2) Toma as seguintes formas:

(a) **De ataque** – Executada de preferência sobre as avançadas, após ter atacado um adversário que pára e responde perdendo tempo ou realizando ações compostas. Deve ser seguida da parada correspondente ao ponto ameaçado.

(b) **De resposta** – É executada estando em guarda, a fundo ou tomando a guarda depois de ter feito uma resposta que não atingiu o alvo.

(c) **De contra-resposta** – É executada em guarda, "a fundo" ou retomando a guarda depois de ter executado uma contra-resposta que não atingiu o alvo.

(3) É de difícil execução depois de um ataque, de uma resposta ou de uma contra-resposta dada em flecha.

(4) As remessas de ataque, de resposta ou de contra-resposta devem ser executadas: em marcha, em retirada, partindo a fundo ou em flecha.

b. **Contra-ofensiva e continuação de ataque** – Igual a do florete.

ARTIGO VIII

PREPARAÇÕES DE ATAQUE

4-29. CONSIDERAÇÕES GERAIS

a. Entende-se por preparação de ataque: um gesto, um

movimento, uma ação, que tem por fim facilitar e reforçar o ataque.

b. O objetivo procurado é retardar a parada.

c. O ataque pode comportar uma ou várias preparações. Sua escolha é função do temperamento, julgamento, destreza, reação e rapidez do adversário.

(1) Em presença de um adversário temperamental e impressionável, devemos explorar de preferência os ataques ao ferro.

(2) Diante de um atirador calmo, é indicado agir pela ação combinada da deslizada, da marcha e do falso ataque, excluindo todo movimento inútil.

(3) De qualquer modo é necessário estar sempre atento ao contra-ataque que possa ser feito sobre a preparação.

d. As preparações são de grande utilidade na ofensiva; contudo, ficam muito sujeitas aos contra-ataques às avançadas. Devem constituir objeto de lições especiais, nas quais o instrutor focalizará, de início, o perigo do contra-ataque.

e. **Preparações de ataque**

(1) **Ataques ao ferro** – batida, pressão e forçamento.

(a) A batida consiste em executar sobre a lâmina adversa um choque mais ou menos seco. É a preparação mais empregada no sabre, podendo ser feita diretamente ou mudando de engajamento. A batida executa-se com um cerrar de dedos e uma ligeira flexão do pulso. Deve ser feita de maneira enérgica e com muita rapidez.

(b) A pressão executa-se sobre um atirador que reage nervosamente, a fim de provocar esta reação e obrigá-lo a descobrir uma linha.

(c) O forçamento é uma preparação vigorosa e autoritária, agindo sobre todo o comprimento da lâmina adversa, do fraco ao forte da mesma e tem por fim abalar a mão, desunir a parada e penetrar com autoridade na guarda adver-

sa. É executado, de preferência, em terça, em quarta e em segunda.

(2) **Tomadas de ferro** – As tomadas de ferro não são recomendadas como preparação no sabre. Podem entretanto ser praticadas em contratempo sobre um contra-ataque de ponta ou sobre uma finta de ataque de ponta.

(3) **Deslizada** – É sobretudo empregada para fixar ou imobilizar a mão do adversário, facilitando o golpe de ponta ao corpo. Executada durante a marcha, serve para ganhar a medida, convindo neste caso, manter o contato com o ferro adverso, antes de iniciar o deslocamento.

A deslizada pode ser seguida de um ataque simples ou composto.

(4) **Falso ataque** – O falso ataque possui todas as características do ataque. Pode ser simples ou composto, executado com ou sem preparação.

Seu objetivo principal é dar ao adversário a impressão de que a ação constitui um ataque real.

O falso ataque pode ser empregado para realizar uma contra-resposta, uma remessa ou um redobramento.

As ações em falso-ataque, denominam-se igualmente "ações em segunda intenção".

f. O contratempo é uma ação de segunda intenção que visa provocar um tempo, a fim de tirar partido. É empregado de ponta ou de corte, sobre um contra-ataque do adversário.

ARTIGO IX

LIÇÕES

4-30. PRIMEIRO CICLO

a. Cada lição será repetida tantas vezes quanto necessá

rio para perfeita execução por parte dos alunos.

b. **Primeira lição**

Exercícios preliminares:

Empunhadura da arma.

A guarda.

A fundo.

Meio a fundo.

Posições de terça, quarta e quinta.

Deslocamentos:

Passo à frente e passo atrás.

Passo à frente aproximando o pé esquerdo do pé direito.

Recuar aproximando o pé direito do pé esquerdo.

Salto à frente e salto atrás.

Passo duplo à frente e passo duplo atrás.

A flecha.

Engajar.

Mudar de engajamento.

Duas chamadas.

Unir (para frente e para trás).

Cumprimento.

c. **Segunda lição**

Ataques simples:

Golpe de ponta direto

Decompondo	Sem decompor
Estenda o braço - Espere - A fundo	Atire direto

Golpe de ponta por desengajamento

Finta do desengajamento - Espere - A fundo	Desengaje

Golpe de corte

Ao ante-braço por fora (dentro) - Espere - A fundo	Ao ante-braço por fora (dentro)
À cabeça - Espere - A fundo	À cabeça
Ao flanco - Espere - A fundo	Ao flanco
Ao ventre - Espere - A fundo	Ao ventre

d. **Terceira lição**

Paradas dos ataques simples e respostas simples:

Do golpe de ponta-direto

Decompondo	Sem decompor
Eu atiro direto - Pare quarta - Responda	Quarta e responda

Do golpe de ponta - por desengajamento

Eu desengajo - Para quarta - Responda	Quarta e responda

Do golpe de corte

Eu atiro ao ante-braço - Paro terça - responda	Terça e responda
Eu atiro à cabeça - Pare quinta - Responda	Quinta e responda
Eu atiro ao flanco - Pare terça - Responda	Terça e responda
Eu atiro ao ventre - Pare quarta - Responda	Quarta e responda

NOTA: – O instrutor mandará executar os ataques, paradas, respostas, nas diferentes linhas, fazendo variar as partes do corpo onde devem ser vibrados os golpes.

e. **Quarta lição**

Ataques simples precedidos de ataques ao ferro:

- batida, pressão, forçamento.

Paradas, correspondentes e respostas simples:

Ataques	Paradas - Respostas
Batida em quarta, golpe direto por ponta (corte)	Quarta e resposta
Batida em terça, golpe direto por ponta (corte)	Terça e resposta
Pressão em quarta, golpe direto por corte	Quarta e resposta
Forçamento em quarta, golpe direto por ponta	Quarta e resposta

NOTA: – Os ataques, paradas e respostas citados serão, também, executados com deslocamentos.

4-31. SEGUNDO CICLO

a. **Quinta lição**

Ataques compostos:

(A pé firme)

Aluno	Instrutor	Aluno
Finta de golpe de corte ao flanco (cabeça, ventre	Atende à finta indo à parada de terça (quinta, quarta)	Engana e golpe de ponta (corte)
Finta de golpe de ponta	Atende à finta indo à parada de quarta	Engana e golpe de corte à mangueta (flanco, cabeça).

(Com deslocamento)

Passo em frente (flecha) - Finta ao flanco (cabeça, ventre)	Atende à finta indo à parada de terça (quinta, quarta) a pé firme (recuando)	Engana e golpe de ponta (corte)
Passo em frente (flecha) - Finta de golpe de ponta	Atende à finta indo à parada de quarta a pé firme (recuando)	Engana o golpe de corte à mangueta (flanco, cabeça)

b. **Sexta lição**

Paradas dos ataques compostos e respotas simples:

Ataques compostos	Paradas - Respostas
Um (flanco, de corte) - Dois (cabeça, de corte)	Terça - Quinta - Resposta
Um (golpe de ponta) - Dois (mangueta, de corte)	Quarta - Terça - Resposta

Um (flanco, de corte) - Dois (cabeça, de corte) - Três (ventre, de corte)	Terça - Quinta - Quarta - Resposta
Um (de ponta) - Dois (mangueta, de corte) - Três (de ponta)	Quarta - Terça - Quarta - Resposta

NOTA: – Estes exercícios serão executados, também, com deslocamentos.

c. **Sétima lição**

Redobramento e repetição:

Aluno	Instrutor	Aluno
Ataca ao flanco	Para terça, recuando	Redobra (repete) ao flanco
Ataca ao ventre (cabeça)	Para quarta (quinta) recuando	Redobra (repete) ao ventre (mangueta, cabeça, flanco)
Ataca por golpe de ponta	Para terça (quarta) recuando	Redobra (repete) por golpe de ponta (corte)

d. **Oitava lição**

Remessa:

Aluno	Instrutor	Aluno
Ataca ao flanco	Para terça e não responde	Remete
Ataca ao ventre (cabeça)	Para quarta (quinta) e não responde de imediato	Remete

Ataca por golpe de ponta	Para terça (quarta) e faz uma resposta composta	Remete

e. **Nona lição**

Ataques sobre a preparação:

Instrutor	Aluno
Marcha	Golpe de corte à mangueta (flanco, cabeça, ventre)
Batida, sem decidir	Golpe de ponta (corte)
Pressão, sem decidir	Desengaja (coupé), de ponta (corte)

f. **Décima lição**

Contra-tempo:

Marcha, fintando à cabeça (flanco, ventre)	Contra-ataca, à cabeça (flanco, ventre), sobre a finta	Para quinta (terça, quarta) e responde
Marcha fintando à cabeça (flanco, ventre)	Contra-ataca de ponta	Para terça (quarta) e responde

g. **Décima primeira lição**

Paradas complementares:

Instrutor	Aluno
Ataca de corte ao ventre (mangueta por dentro)	Para prima e responde
Ataca de corte ao flanco	Para segunda e responde
Ataca de ponta	Para contra de terça e responde
Ataca de ponta	Para contra de quarta e responde

h. **Décima segunda lição**

Contra-ataques:

Instrutor	Aluno	
Ataca ao flanco (cabeça, ventre)	Contra-ataca à manqueta, para terça (quinta, quarta) e responde	
Finta à cabeça	Ataca ao flanco	Contra-ataca à mangueta por fora, para terça e responde
Finta à cabeça	Ataca ao ventre	Contra-ataca à mangueta por dentro, para quarta e responde
Finta à cabeça	Ataca à cabeça	Contra-ataca à mangueta por baixo, para quinta e responde.

4-32. TERCEIRO CICLO

É o ciclo da correção e do aperfeiçoamento do sabrista já formado. Para este ciclo as lições não serão previstas como para os dois anteriores. Caberá ao instrutor determinar, observando o aluno, quais os pontos fracos ou deficientes de sua execução e corrigi-los por meio de lições específicas.

ÍNDICE ALFABÉTICO

	Prf	Pag
- E -		
Efeitos fisiológicos	1-2	1-1
Espada	3-2	3-4
Espada:		
- Ataques:		
- (à perna)	3-15	3-12
- (ao corpo sobre um ataque do adversário)	3-21	3-15
- (clássico)	3-12	3-10
- (de 2ª intenção sobre o alongamento do braço do adversário - contra-tempo)..	3-20	3-14
- (de 2ª intenção sobre a retirada do braço do adversário)	3-19	3-14
- (em cavação)	3-13	3-11
- Considerações gerais:		
- (ataque ao corpo).....	3-16	3-13
- (ataques às avançadas)	3-11	3-10
- (paradas)	3-24	3-18
- Defeitos a evitar (guarda)	3-7	3-8
- Defensiva contra os ataques clássicos ...	3-22	3-15
- Defensiva contra os ataques em cavação.	3-23	3-16
- Defensiva contra os golpes ao corpo	3-25	3-18
- Descrição da arma	3-1	3-1
- Desenvolvimento - o	3-8	3-8
- Empunhadura da arma	3-3	3-4
- Escape	3-28	3-21
- Guarda - a	3-4	3-5
- Guarda clássica	3-6	3-6

	Prf	Pag
- Nona lição	3-40	3-30
- Ofensiva	3-10	3-9
- Oitava lição	3-39	3-29
- Outras variedades ofensivas	3-31	3-23
- Paradas suscetíveis de serem utilizadas na espada	3-26	3-19
- Primeira lição	3-32	3-23
- Princípios táticos	3-18	3-13
- Princípios técnicos	3-17	3-13
- Quarta lição	3-35	3-25
- Quinta lição	3-36	3-26
- Remessa	3-29	3-21
- Repetição	3-30	3-22
- Segunda lição	3-33	3-24
- Sétima lição	3-38	3-28
- Sexta lição	3-37	3-27
- Superfícies válidas, linhas, posições de esgrima e cumprimento	3-9	3-8
- Terceira lição	3-34	3-24
- Tomadas de ferro compostas	3-27	3-20
- Vantagens (guarda)	3-5	3-6

- F -

Finalidade	1-1	1-1
Florete	2-2	2-4
Florete:		
- Ataques simples	2-45	2-32
- Ataques sobre a preparação	2-61	2-48
- Classificação:		
- (ataques ao ferro)	2-51	2-38

	Prf	Pag
- (contra-ataques)	2-59	2-46
- (fintas)	2-48	2-36
- (tomadas de ferro)	2-53	2-41
- Considerações gerais:		
- (ataque	2-46	2-35
- (o combate)	2-68	2-53
- (os contra-ataques)	2-58	2-45
- (desenvolvimento)	2-18	2-16
- (engajamento)	2-36	2-24
- (fintas)	2-47	2-35
- (guarda)	2-15	2-14
- (paradas)	2-37	2-25
- (retomada da guarda)	2-19	2-17
- (tomadas de ferro)	2-52	2-40
- Considerações mecânicas (guarda)	2-13	2-12
- Considerações táticas	2-21	2-17
- Continuação do ataque	2-65	2-51
- Contra-ofensiva	2-64	2-50
- Contra-respostas	2-67	2-52
- Contratempo	2-60	2-47
- Cruzamento	2-55	2-43
- Cumprimento	2-6	2-8
- Décima lição	2-80	2-66
- Décima primeira lição	2-81	2-67
- Décima quarta lição	2-84	2-69
- Décima segunda lição	2-82	2-68
- Décima terceira lição	2-83	2-69
- Defeitos a evitar:		
- (empunhadura)	2-9	2-9

	Prf	Pag
- (flecha)	2-24	2-20
- (guarda)	2-14	2-13
- (retomada da guarda)	2-20	2-17
- (nos deslocamentos)	2-30	2-22
- Defensiva	2-70	2-54
- Definição:		
- (ataque)	2-43	2-32
- (ataque ao ferro)	2-50	2-38
- (desenvolvimento)	2-16	2-15
- (engajamento)	2-32	2-23
- (flecha)	2-22	2-18
- (guarda)	2-11	2-10
- (medida)	2-27	2-21
- Descrição da arma	2-1	2-1
- Deslizada - a	2-56	2-44
- Doigté - o	2-10	2-10
- Emprego tático:		
- (flecha)	2-25	2-20
- (engajamentos)	2-34	2-24
- Empunhadura	2-7	2-8
- Estudo das paradas	2-41	2-29
- Estudo mecânico:		
- (desenvolvimento)	2-17	2-15
- (engajamento)	2-33	2-23
- Execução (paradas)	2-40	2-27
- Falso ataque - o	2-57	2-45
- Guarda clássica	2-12	2-11
- Linhas	2-4	2-6
- Mecanismo (flecha)	2-23	2-18

	Prf	Pag
- Mecanismo e emprego tático das diferentes maneiras de ganhar a medida	2-28	2-21
- Mecanismo e emprego tático das diferentes maneiras de sair da medida	2-29	2-22
- Nona lição	2-79	2-65
- Objetivo a atingir no estudo do deslocamento	2-31	2-23
- Observações táticas (paradas).....	2-42	2-31
- Ofensiva	2-69	2-53
- Oitava lição	2-78	2-64
- Papel dos dedos	2-8	2-9
- Posições de esgrima	2-5	2-6
- Primeira lição	2-71	2-55
- Princípio da simplicidade	2-44	2-32
- Qualidade (paradas)	2-38	2-26
- Quarta lição	2-74	2-59
- Quinta lição	2-75	2-61
- Redobramento e repetição	2-62	2-48
- Remessa	2-63	2-49
- Resposta	2-66	2-51
- Segunda lição	2-72	2-56
- Sétima lição	2-77	2-63
- Sexta lição	2-76	2-62
- Superfícies válidas	2-3	2-5
- Táticas (fintas)	2-49	2-36
- Terceira lição	2-73	2-57
- Tipos (paradas)	2-39	2-26
- Tomadas de ferro compostas	2-54	2-43
- Vantagens (engajamentos)	2-35	2-24
- Vantagens e incovenientes (flecha).....	2-26	2-21

	Prf	Pag
- J -		
Jogo de pernas	1-5	1-5
- P -		
Praticantes de esgrima	1-3	1-2
- Q -		
Qualidades do esgrimista	1-4	1-3
- S -		
Sabre:		
- A fundo	4-9	4-6
- Ajuntamento	4-14	4-9
- Ataque:		
- (à cabeça)	4-20	4-18
- (ao flanco)	4-19	4-17
- (ao ventre).....	4-21	4-19
- (compostos)	4-25	4-21
- (simples)	4-22	4-19
- Bases da esgrima de sabre	4-1	4-1
- Considerações gerais (bases da ofensiva)	4-18	4-17
- Contra-ataques	4-26	4-22
- Cumprimento	4-7	4-6
- Decomposição da aprendizagem	4-2	4-3
- Descrição da arma	4-3	4-3
- Deslocamentos - os	4-8	4-6
- Empunhadura da arma	4-5	4-4
- Fintas - as	4-24	4-20
- Flecha - as	4-12	4-8
- Golpe da ponta	4-23	4-19
- Guarda - a	4-6	4-4

	Prf	Pag
- Meio a fundo - o	4-10	4-7
- Paradas - as	4-16	4-11
- Partes válidas	4-4	4-3
- Preparações de ataque	4-29	4-27
- Primeiro ciclo	4-30	4-29
- Princípios táticos	4-15	4-10
- Redobramento e repetição	4-27	4-26
- Remessa.....	4-28	4-27
- Resposta e contra-resposta	4-17	4-15
- Retomada da guarda - a	4-11	4-7
- Segundo ciclo	4-31	4-33
- Terceiro ciclo	4-32	4-36
- T -		
Treinamento - o	1-6	1-5

DISTRIBUIÇÃO

1. ÓRGÃOS

Gabinete do Ministro	1
Estado-Maior do Exército	30
Departamentos	2
Diretorias	2
Arquivo do Exército	2
Biblioteca do Exército	2
Centro de Documentação do Exército	2
Estabelecimento General Gustavo Cordeiro de Farias	2

2. GRANDES COMANDOS e GRANDES UNIDADES

Exércitos	2
Comandos Militares de Área	2
Regiões Militares	2
Divisões	2
Brigadas	2
Grupamentos	2

3. UNIDADES

de Infantaria	1
de Cavalaria	1
de Artilharia	1
de Engenharia	1
de Comunicações	1
de Fronteira	1
de Polícia do Exército	1
de Apoio Logístico	1

4. ESTABELECIMENTOS DE ENSINO

4. ESTABELECIMENTOS DE ENSINO

EsCEME, EsAO, CPOR, EsSA, EsACosAAé, EsIE, EsCom, EsMB, CEP	2
EsEqEx, EsSE, EsVEx, IME(NPOR), COSAC, CIAeT	1
AMAN, EsPC, CM	10
EsEFEx	50

5. OUTRAS ORGANIZAÇÕES

EMFA, EsSG, EMAer, EMA	1

1.ª Edição
Tiragem: 1.500 exemplares
Agosto de 1983